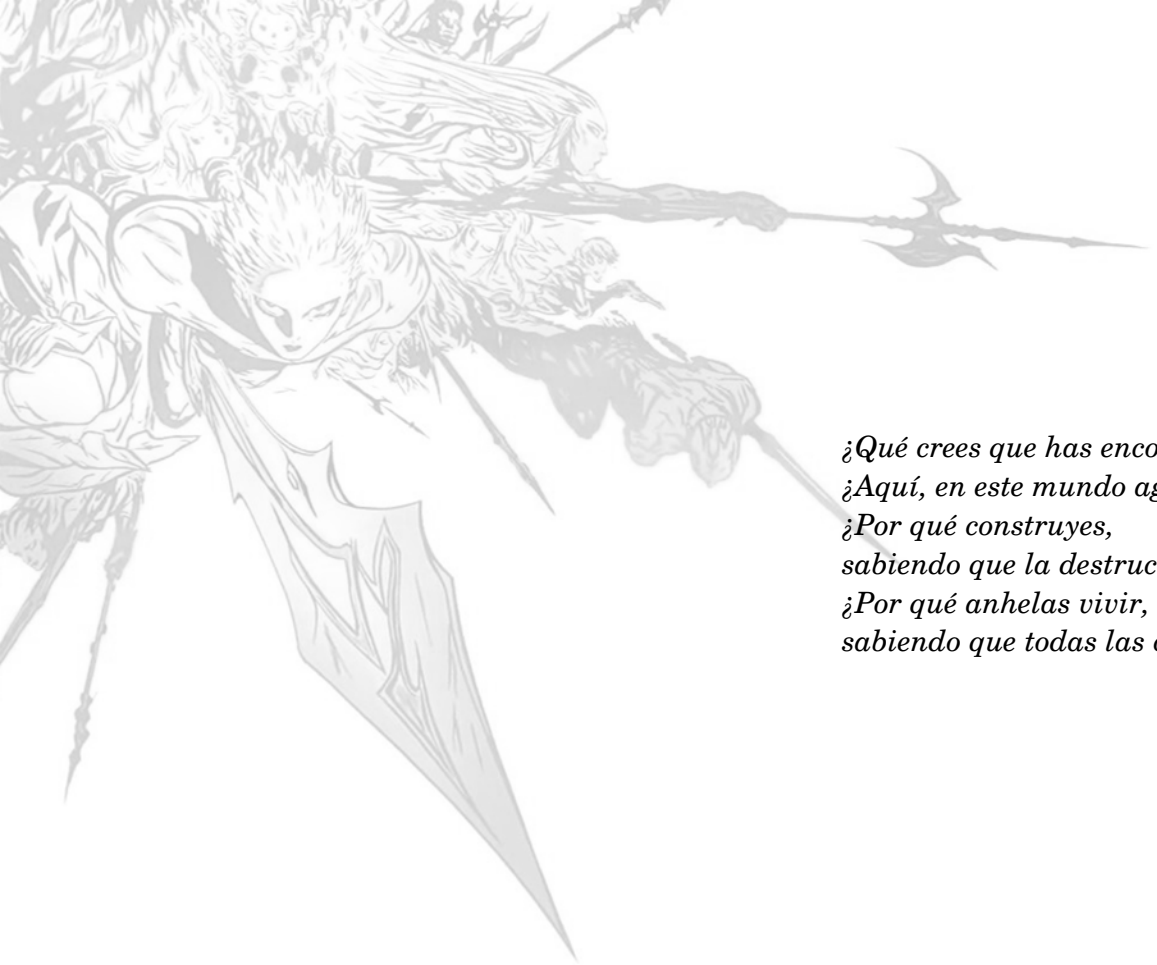
FINAL FANTASY

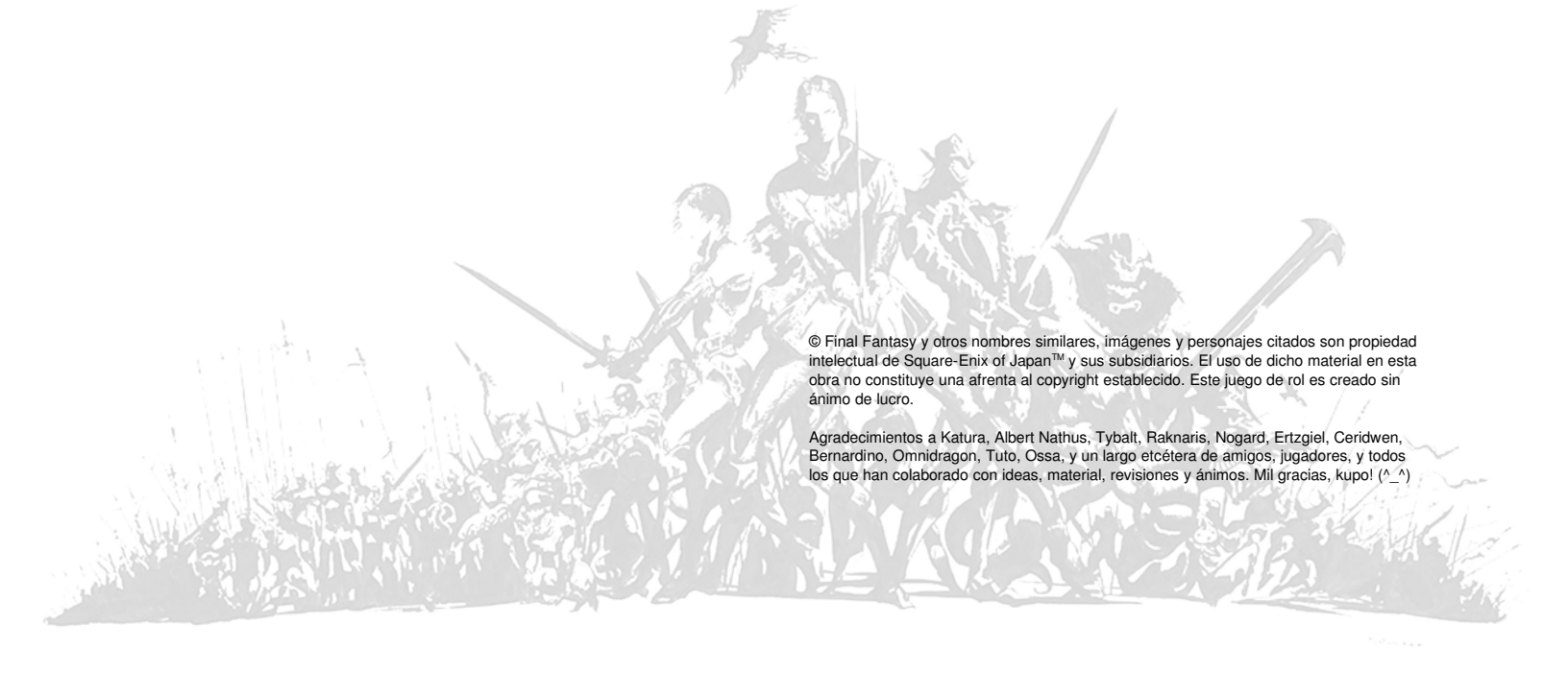


¿Qué crees que has encontrado?
¿Aquí, en este mundo agonizante?
¿Por qué construyes,
sabiendo que la destrucción es inevitable?
¿Por qué anhelas vivir,
sabiendo que todas las cosas deben morir?

Kefka

FINAL FANTASY

JUEGO DE ROL



© Final Fantasy y otros nombres similares, imágenes y personajes citados son propiedad intelectual de Square-Enix of Japan™ y sus subsidiarios. El uso de dicho material en esta obra no constituye una afrenta al copyright establecido. Este juego de rol es creado sin ánimo de lucro.

Agradecimientos a Katura, Albert Nathus, Tybalt, Raknaris, Nogard, Ertzgiel, Ceridwen, Bernardino, Omnidragon, Tuto, Ossa, y un largo etcétera de amigos, jugadores, y todos los que han colaborado con ideas, material, revisiones y ánimos. Mil gracias, kupo! (^_^)

Introducción..... 4
Atributos..... 4
- Chequeos de Atributo..... 6
- Chequeos Opuestos..... 7
- Suerte: Atributo Especial..... 7

Tribus..... 8
- Bangaa..... 9
- Bestia..... 9
- Cetra..... 11
- Elvaan..... 12
- Enano..... 12
- Galka..... 13
- Hume..... 13
- Invocador..... 14
- Lilty..... 15
- Lunariano..... 15
- Mithra..... 16
- Moogle..... 16
- Mutante..... 17
- Nu Mou..... 17
- Seeq..... 18
- Selkie..... 18
- Semiesper..... 19
- Tarutaru..... 19
- Viera..... 20
- Yuke..... 20

Profesiones..... 21
- Arquero..... 23
- Bardo..... 24
- Berserker..... 28
- Caballero..... 29
- Caballero Místico..... 32
- Caballero Onion..... 33
- Caballero Oscuro..... 34
- Danzarina..... 35
- Dibujante..... 39
- Domador..... 41
- Dragoon..... 43
- Freelancer..... 44
- Geomante..... 45
- Guerrero..... 47
- Hechicero..... 49
- Invocador..... 53
- Ladrón..... 57
- Mago Azul..... 59
- Mago Blanco..... 63
- Mago Negro..... 69
- Mago Rojo..... 73
- Mago del Tiempo..... 75
- Mercenario..... 79
- Monje..... 80
- Ninja..... 83
- Paladín..... 88
- Pistolero..... 90
- Samurai..... 92
- Soldado 1ra Clase..... 95
- Soldado Magitek..... 97

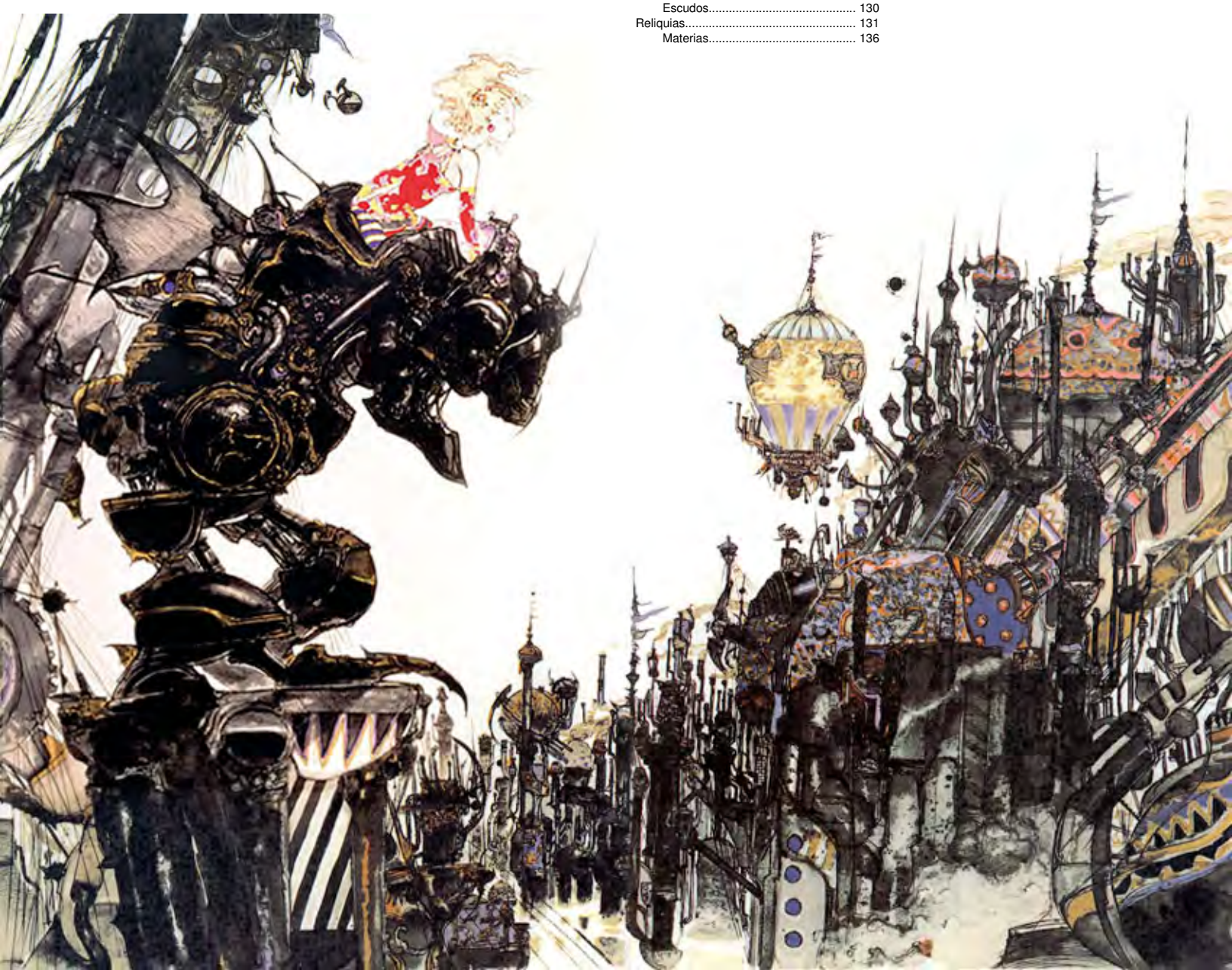
Niveles y Experiencia..... 99
Habilidades Complementarias (HaCo).... 100
Aumentos..... 103
Combate..... 107
- Ataque Sorpresa..... 108
- Inconciencia y Muerte..... 108
- Recuperación de PV y PM..... 108

Equipo..... 109
- Armas..... 109
- Protecciones..... 109
- Objetos..... 110
- Servicios..... 110
- Items Curativos..... 111
- Items de Combate..... 111
- Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas. 113
- Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas.. 114
- Armas Ninja..... 116
- Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes.... 117
- Armas Arrojadizas..... 118
- Bombas..... 119
- Armas de Proyectil..... 119
- Municiones para AP y AF..... 120
- Armas de Fuego..... 120
- Armas Mágicas..... 122
- Instrumentos Musicales..... 124
- Prendas de Baile..... 125
- Pinceles..... 125
- Protecciones Livianas..... 126
- Protecciones Pesadas..... 127
- Protecciones para la Cabeza..... 128
- Protecciones para los Brazos..... 129
- Protecciones para las Piernas..... 129
- Escudos..... 130

Reliquias..... 131
- Materias..... 136

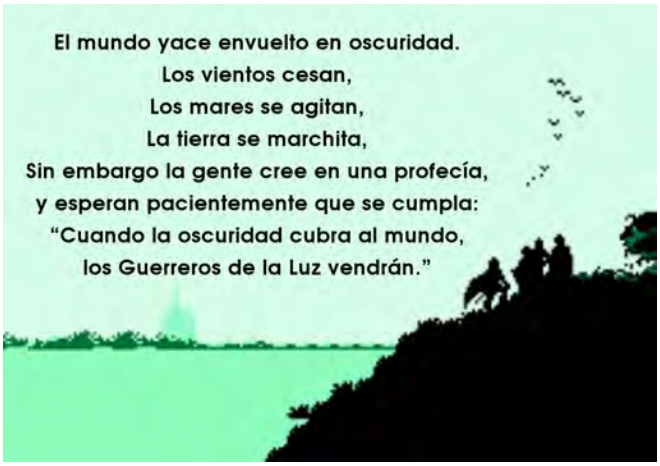
Enemigos..... 138
- Goblin..... 139
- Flan..... 140
- Anti-héroe..... 140
- Chocobo..... 141
- Bomb..... 141
- Fiera..... 142
- Aviano..... 142
- No-Muerto..... 143
- Espanto..... 143
- Ahriman..... 144
- Trent..... 144
- Golem..... 145
- Demonio..... 145
- Behemoth..... 146
- Dragón..... 147

Hoja de Juego..... 148



FINAL FANTASY RPG

Este juego de rol trata de adaptar la gran serie de videojuegos de Final Fantasy a un sistema simple de lápiz, papel y dados. Para conservar la identidad del universo de Final Fantasy, el Narrador debe conocer ciertos elementos de dicho universo: magia, tecnología, criaturas fantásticas como los Chocobos y los Moogles, cristales de gran poder que controlan el balance de los elementos (agua, tierra, fuego, etc.) y por supuesto drama a gran escala. Los jugadores son los protagonistas de una historia épica donde sus decisiones determinan el destino del mundo.



Cada juego de Final Fantasy, del #1 al #14, pasando por los *Tactics* y *Crystal Chronicles,* ofrecen maravillosos escenarios donde una aventura puede desarrollarse. Las guías estratégicas para cada juego (obtenidas en librerías, tiendas de videojuegos, o en el internet) ofrecen gran detalle en este aspecto. También se puede crear un escenario nuevo a partir de los elementos comunes de Final Fantasy mencionados arriba (Chocobos, Moogles, Guardianes o Espers como *Shiva, Ifrit* y *Bahamut,* cristales de poder, un personaje llamado Cid, aeronaves, etc.)

ATRIBUTOS

Para este juego de rol se usan atributos similares a los usados en cada videojuego, obviamente adaptados para el uso de dados, al estilo *Dungeons & Dragons™.* Existen 6 Atributos Primarios, que son:

Fuerza (FUE)
Agilidad (AGI)
Vitalidad (VIT)
Mente (MEN)
Espíritu (ESP)
Suerte (SUE)

Para obtener los valores de cada atributo hay varios métodos:

- Lanza el dado 7 veces (7d10) asignando cada número a cada Atributo Primario. Descarta el número más bajo.
- Lanza el dado 6 veces (6d10) asignando cada cifra a cada atributo. Luego lanza 1d10 y distribuye este número entre tus 6 Atributos Primarios.
- En lugar de lanzar dados, tienes 30 puntos para distribuir entre tus Atributos Primarios.
- En lugar de lanzar dados, asigna a cada atributo cada una de las siguientes puntuaciones: 8, 7, 6, 5, 4 y 3.

En este juego de rol sólo se usan dados de diez caras (d10) Cada vez que se indique que debes lanzar los dados, siempre se usan d10.

Los Atributos Primarios están acompañados por una cifra de ajuste, la cual altera el valor de los Atributos Secundarios y de otras características:

ATRIBUTO PRIMARIO	AJUSTE
1, 2	0
3, 4	+1
5, 6	+2
7, 8	+3
9, 10	+4
11, 12	+5
13, 14	+6
Etc.	Etc.

La elección de Tribu y Profesión modifica los Atributos Primarios (ver p.8 para ajustes por Tribu y p.21 para ajustes por Profesión)

Se indica a continuación los Atributos Primarios y las características modificadas por sus ajustes:

Fuerza (FUE) modifica el daño causado con armas que requieren la fuerza ejercida por las manos (espadas, hachas, arcos, lanzas, puños, etc.)

Agilidad (AGI) modifica Ataque (AT), Defensa (DE), Evasión (EV), y el chequeo de Iniciativa

Vitalidad (VIT) modifica los Puntos de Vida (PV) ganados cuando un personaje sube de nivel

Mente (MEN) modifica Magia (MA), Defensa Mágica (DM), Bloqueo Mágico (BM), modifica los Puntos de Magia (PM) ganados cuando un personaje sube de nivel, y también modifica el daño/curación causado por magias

Espíritu (ESP) modifica los chequeos sociales de personajes controlados por el Narrador (ver p.6)

Suerte (SUE) modifica Evasión (EV) y Bloqueo Mágico (BM)

Los Atributos Secundarios dependen en parte de la puntuación de los Primarios. Se indica a continuación cómo se obtienen sus cifras:

Ataque (AT)= ajuste de AGI

Defensa (DE)= ajuste de AGI + valor base de acuerdo a la Profesión

Evasión (EV)= ajuste de AGI + ajuste de SUE

Magia (MA)= ajuste de MEN

Defensa Mágica (DM)= ajuste de MEN + valor base de acuerdo a la Profesión

Bloqueo Mágico (BM)= ajuste de MEN + ajuste de SUE

Movimiento (MO)= cifra de AGI + ajustes por Tribu y/o Profesión

Puntos de Vida (PV)= ajuste de VIT + Dados de Puntos de Vida (DPV) según la Profesión

Puntos de Magia (PM)= ajuste de MEN + Dados de Puntos de Magia (DPM) según la Profesión

Cada atributo puede ser modificado por los objetos que el personaje posee (espadas aumentan AT, escudos aumentan DE, anillos mágicos aumentan MA o DM, etc.) y por habilidades y magias.

Chequeos de Atributo
Los atributos describen numéricamente las habilidades y debilidades de los personajes. En el juego se presentan ocasiones en las que se requieren chequeos de atributo, por ejemplo cuando un personaje trata de mover algún objeto muy pesado. Tal acción necesitaría un chequeo de FUE para comprobar si la acción es exitosa o no. Básicamente el Narrador decide cual atributo será apropiado para hacer el chequeo, de acuerdo a la acción que el personaje desee hacer.

El chequeo se hace de la siguiente forma: el jugador lanza 1d, y el resultado debe ser **igual ó menor** al Atributo Primario en cuestión para ser exitoso.

Antes de hacer el chequeo, el Narrador puede sumar o restar puntos al atributo (de 1 a 5) si el chequeo se considera muy fácil o difícil (sumas si es fácil, restas si es difícil) Hay ocasiones en que puede ser preferible que el Narrador no le diga al jugador cuántos puntos de bonificación o penalización ha recibido.

Regla Opcional: Si al hacer el chequeo el dado indica **#1**, siempre se considera un chequeo exitoso sin importar la puntuación del Atributo o los ajustes al chequeo; si el dado indica **#10**, siempre se considera un chequeo fallido sin importar la puntuación del Atributo o los ajustes al chequeo.

¿Como determinar el atributo relevante para algún chequeo? Aunque un acuerdo entre jugador y Narrador ayuda a decidir el Atributo relevante, todas las decisiones finales son hechas por la lógica, el buen juicio y sentido común del Narrador. Se citan algunos ejemplos:

Chequeos de FUE: Levantar, arrastrar o empujar cosas pesadas, derribar una puerta, etc. (chequeos relacionados con el uso de la fuerza muscular)

Chequeos de AGI: Atrapar un objeto en el aire, caminar por una cuerda o borde angosto, hacer algún movimiento acrobático, etc. (chequeos relacionados con la coordinación de los movimientos)

Chequeos de VIT: Resistir los efectos del alcohol, la temperatura, de una enfermedad, hacer alguna actividad física por largo tiempo, etc. (chequeos relacionados con el aguante físico)

Chequeos de MEN: Percibir detalles alrededor, conservar la concentración, buscar alguna pista u objeto (chequeos relacionados con el uso de la inteligencia)

Chequeos de ESP: Tambien llamados “chequeos sociales” estos chequeos se usan cuando se trata de entender las emociones de alguien, pretender ser otra persona, agradarle a alguien, etc. (chequeos relacionados con el carisma y la confianza propia o de otros)

Chequeos de SUE: Determinar entre los jugadores quien encuentra un objeto, quien activa una trampa (chequeos relacionados con la buena o mala fortuna, y en los raros casos en donde los otros atributos no representen una mejor opción)

Chequeos de EV: Cuando un personaje activa una trampa que causa daño fisico, como un hoyo donde se cae, o rocas que golpean, lanzas que salen de la pared, etc., el personaje debe hacer un chequeo de Evasión para evitar la trampa; se usa para evitar ataques que no son hechos directamente por un enemigo.

Chequeos de BM: Cuando un personaje activa una trampa que causa daño que quema, congela, electrocuta, envenena, o es mágica, el personaje debe hacer un chequeo de Bloqueo Mágico para evitar los efectos de la trampa; se usa para evitar ataques mágicos y similares que no son hechos directamente por un enemigo.

Chequeos Opuestos
Algunos chequeos pueden ser opuestos, aunque se recomienda que sólo se use este mecanismo cuando se resuelvan acciones entre personajes jugadores. Supongamos que Sabin se esconde mientras Edgar lo busca. Ambos hacen tiradas: Sabin hace chequeo de AGI mientras Edgar hace chequeo de MEN (dependiendo de las circunstancias los atributos relevantes pueden cambiar) Será exitoso para aquel que obtenga la mayor diferencia entre su Atributo Primario y la tirada (si ambos chequeos son exitosos) Esta diferencia se llama **Grado de Éxito**.

Supongamos que Sabin tiene AGI 8, lanza el dado y obtiene 5. Es chequeo exitoso (8-5=3, *Grado de Éxito*=3) Edgar tiene MEN 6 y al lanzar el dado obtiene un 4. También un chequeo exitoso, pero la diferencia entre su MEN (6) y su tirada (4) es igual a 2 (6-4=2, o sea *Grado de Éxito*=2), por lo tanto el **mejor** Grado de Éxito gana, es decir, Sabin logra ocultarse mientras Edgar lo busca pero no lo encuentra.

Los chequeos pueden recibir modificaciones de acuerdo al grado de dificultad para hacer alguna acción, dadas las condiciones de visibilidad, obstáculos, ruido, y todo aquello en el ambiente que pueda presentar una ventaja o desventaja al chequeo.

¿Y si el Grado de Éxito es igual en ambos chequeos? El Narrador puede decidir tras un empate que quien tenga el Atributo Primario mayor que el oponente es el ganador, o puede decidir repetir el chequeo (se recomienda), o puede sumar el nivel (Nv) de cada participante al Grado de Éxito... aquí es donde se invoca la creatividad, sabiduría y buen juicio de Narrador (^_^)

Hay que tener en cuenta que este juego de rol posee reglas muy sencillas. Lo más importante es no detener el ritmo de la narración resolviendo aspectos técnicos de las reglas. Por eso los chequeos opuestos son recomendados entre personajes jugadores solamente. Lo más importante es que todos la pasen bien y se diviertan.

Suerte: Atributo Especial
Este Atributo Primario cumple otra función muy importante. Un jugador puede gastar sus Puntos de Suerte para bonificar sus chequeos de atributo, o para incrementar Atributos Secundarios por 1 turno. Para sumarlos al chequeo o atributo, el jugador anuncia por anticipado cuantos puntos desea gastar. Cuando se agoten ya no podrán usarse hasta **otra** sesión de juego. Al iniciar una nueva sesión se restablecen todos los Puntos de SUE de cada jugador. Hay sólo una restricción: no pueden usarse Puntos de SUE para bonificar chequeos de SUE!!!

Los Puntos de SUE los anotas en tu Hoja de Personaje de una forma parecida a los Puntos de Vida (PV), es decir, una cifra indica la capacidad máxima y otra cifra indica la cantidad actual. Por lo tanto, "Puntos de SUE" son los agotables, y "SUE" es la puntuación permanente. Al hacer chequeos de SUE, no se tienen en cuenta los puntos agotables.

TRIBUS

Final Fantasy tiene múltiples tribus o especies en cada videojuego, desde enanos mineros hasta los amigables moogles. La elección de Tribu modifica los Atributos Primarios:

TRIBU	FUE	AGI	VIT	MEN	ESP	SUE
Bangaa	+1	+1	--	--	--	--
Bestia	+1	+1	+1	--	--	--
Cetra	--	--	--	+1	+1	--
Elvaan	--	+1	--	--	+1	--
Enano	+1	--	+1	--	--	--
Galka	+1	--	+1	--	--	--
Hume	--	--	--	--	--	--
Invocador	--	--	--	+1	+1	--
Lilty	+1	--	+1	--	--	--
Lunariano	--	--	--	+1	--	+1
Mithra	--	+1	--	--	+1	--
Moogle	--	+1	--	+1	--	+1
Mutante	+1	+1	--	--	--	--
Nu Mou	--	--	--	+1	+1	--
Seeq	+1	--	+1	--	--	--
Selkie	--	+1	--	--	--	+1
Semiesper	--	--	--	+1	+1	--
Tarutaru	--	--	--	+1	+1	+1
Viera	--	+1	--	--	+1	--
Yuke	--	--	--	+1	--	+1

Leyenda:

NOMBRE DE LA TRIBU (entre paréntesis se indica nombre o pronunciación alterno)

Texto descriptivo. He tratado de evitar cualquier descripción de comportamientos sociales o formas de pensamiento, pues me parece mucho mejor interpretar cada personaje de acuerdo a lo que cada jugador desee. Se citan algunos ejemplos de personajes de cada Tribu que aparecen en los videojuegos.

HaCo: Habilidades Complementarias gratis que cada Tribu posee (ver p.100)

Habilidad Tipo de Chequeo

Se explican las habilidades que cada Tribu posee. En letras pequeñas se indica que tipo de chequeo es necesario para que la habilidad funcione. Por ejemplo, si dice “MAvsDM” significa: *“hacer un chequeo de Magia contra Defensa Mágica,”* mientras que “ESP” significa *“hacer un chequeo de Espíritu.”* Se indica además cuantos PM consume, su Activación **(Act)**, es decir, cuantos turnos se tarda el personaje en activar la habilidad (cero [0] indica que la habilidad es instantánea y sus efectos ocurren de inmediato), su Área de Efecto **(AdE)** y la Duración en turnos **(Dur)** de los efectos que permanezcan activos. Si la habilidad causa daño se indicará la cantidad.

BANGAA

A primera vista los Bangaa parecen grandes lagartos bípedos, poseen cola, 3 dedos en sus extremidades, largas fauces con colmillos, ojos pequeños y orejas que cuelgan a sus lados, a veces divididas en 2. Tienden a ser altos y corpulentos. *Ejemplo:* Ba'Gamnan (FF12)

HaCo: Correr, Saltar

Habilidades:

Mordida
Causa 2d de daño

Sonar
El Bangaa no necesita ver con sus ojos necesariamente, sus oídos le permiten navegar sin dificultad, como si pudiese “ver” su entorno en un arco de “visión” de 270º y sentirlo a una distancia de Nv x10m. Su Sonar le permite ser inmune a efectos de *Ceguera* o baja visibilidad. También es más difícil sorprenderle por la espalda o los lados, en tales situaciones recibe ajustes extra a sus chequeos

Disciplina Marcial
Cada vez que el Bangaa alcance Nv3, Nv6, Nv9, etc. obtiene FUE+1 o AGI+1, pero debes elegir cual atributo aumentar

BESTIA

Esta Tribu representa personajes de apariencia muy animalesca. Pueden ser bípedos o cuadrúpedos, semejantes a mamíferos, aves, reptiles, anfibios, peces, insectos, etc. El jugador decide la apariencia de su personaje Bestia en acuerdo con el Narrador. Se recomienda también que las habilidades elegidas sean más o menos compatibles con el tipo de Bestia creado (por ejemplo, aquellos que parecen leones quizá no respiren agua o vuelen) *Ejemplo:* Umaro (FF6), Red XIII (FF7), Kimahri (FF10)

HaCo: Correr (MO+5 si es cuadrúpedo), Saltar (chequeo +3 si es cuadrúpedo), Nadar

Habilidades:

Golpe Feroz
El daño causado al golpear sin armas (puños, patadas, cabezazos, codos, etc.) es 1d

Tenacidad
Los Bestia obtienen 1d extra a sus Dados de Puntos de Vida (DPV+1) por Nivel

Instintos
Suma tus 6 Atributos Primarios (no incluir los ajustes dados por Profesión) El total indica la cantidad de puntos disponibles para "comprar" habilidades de la siguiente lista (se indica su valor entre paréntesis):

Empatía Animal (5) ESP
Gana +3 en los chequeos sociales con Bestias de su misma especie y con animales similares

Piel Dura (5)
Reduce -Nv al daño físico recibido, se puede obtener este instinto 3 veces

Espíritu Tenaz (5)
Reduce -Nv al daño mágico recibido, se puede obtener este instinto 3 veces (los puntos de curación mágica no se ven afectados)

Garra, Mordida, Coletazo, Cornada, etc. (10)
Causa 2d de daño; aunque se pueden elegir múltiples formas de armas naturales, esto no incrementa los ataques por turno

Oído Agudo (10) MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Bestia estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Bestia y la fuente del sonido

Olfato Agudo (10) MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con oler algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha olido algo sin que el Bestia estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Bestia y la fuente del olor

Ocultación (10) AGI
El Bestia se oculta en lugares donde no será visto; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Sigilo (10) AGI
El Bestia se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Geolocalización (10)
Siempre sabe donde están los 4 puntos cardinales

Ver a Oscuras (10)
Permite ver claramente en completa ausencia de luz, aunque no se pueden distinguir colores

Ver Calor (10)
Permite ver claramente la temperatura de objetos en el campo de visión; las cosas calientes resplandecen, las cosas frías aparecen oscuras; no se perciben colores

Ver a Distancia (10) AGI
Divide la distancia x10, o sea que un objeto a 100m parecerá estar a 10m

Respirar Agua (10, 5)
El valor es 5 si el Bestia creado tiene características de criaturas acuáticas

Visión Periférica (10)
Arco de visión de 270°, por lo que es más difícil sorprenderle por la espalda o los lados, en tales situaciones recibe ajustes extra a sus chequeos

Resistir Frío (10) VIT
Evita penalizaciones a VIT por bajas temperaturas (hasta -50°C)

Resistir Calor (10) VIT
Evita penalizaciones a VIT por altas temperaturas (hasta 50°C)

DM Elemental (10)
Elige un elemento: Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Electricidad, Veneno, Aire, Gravedad, Oscuridad, Luz; obtienes DM+5 contra magias del elemento elegido

Magia Azul (15)
Elige una magia azul de Nv1 a Nv3 de las disponibles para el Mago Azul

Resistencia Elemental (15)
Elige un elemento: Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Electricidad, Veneno, Aire, Gravedad, Oscuridad, Luz; magias del elemento elegido que afecten al Bestia sólo le causan la mitad del daño

Magia Nv1 (20)
Elige una magia de Nv1 entre las opciones para Hechicero, Mago Blanco, Mago Negro, o Mago del Tiempo

Planear (20, 10)
Puede lanzarse desde algún lugar alto (5m mínimo) y usar sus alas (o similares) para planear usando las corrientes de aire; el valor es 10 si el Bestia creado tiene características de criaturas voladoras

Volar (30, 20)
Puede iniciar vuelo desde el suelo con la fuerza de sus alas; el valor es 20 si el Bestia creado tiene características de criaturas voladoras

CETRA (antiguo)

Los Cetra son una antiquísima Tribu, casi extintos, a los que también se les conoce como "Los Antiguos." Son de apariencia Hume, pero poseen una fuerte naturaleza mágica y una gran afinidad con la fuerza vital del planeta. *Ejemplo:* Aerith (FF7)

HaCo: Artes Arcanas

Habilidades:
Las siguientes habilidades funcionan de forma parecida a magias, pero el Cetra no necesita hablar para realizarlas. No consumen PM, su activación es instantánea (cero, 0) pero sólo puede hacer 3 habilidades al día, en cualquier orden o repetidas.

Viento Curativo
AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio
Recupera Nv+1d PV

Nv 3 - Sellar Maldad MAvsDM
AdE: 1d enemigos en 10m radio/Dur: 1d+1
Causa *Silencio* (p.50)*, Ceguera* (p.50) y *Detener* (p.76); se hace chequeo de Magia por cada efecto

Nv 5 - Aliento Terrestre
AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio
Causa *Esuna* (p.67)

Nv 7 - Sello de Furia
AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+2
Otorga AT+3, y el daño causado con cualquier ataque incrementa +Nv x2 (Nv del Cetra)

Nv 9 - Protección Planetaria
AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+3
Causa *Protección* (p.64)

Nv 11 - Pulso de Vida
AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+4
Causa *Esuna* (p.67) y *Vida* (p.65) y recupera Nv x3 PV y Nv x3 PM cada turno

Nv 13 - Gran Revelación
AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+5 (Aplica para *Protección* y *Escudo*)
Causa *Protección* (p.64), *Escudo* (p.64) y *Esuna* (p.67), y recupera Nv x3 PV y Nv x3 PM cada turno

ELVAAN (elezen)

Generalmente los Elvaan son altos (2m), delgados y de orejas puntiagudas. Se caracterizan por su habilidad innata en esgrima. *Ejemplo:* Elegibles como personaje en FF11.

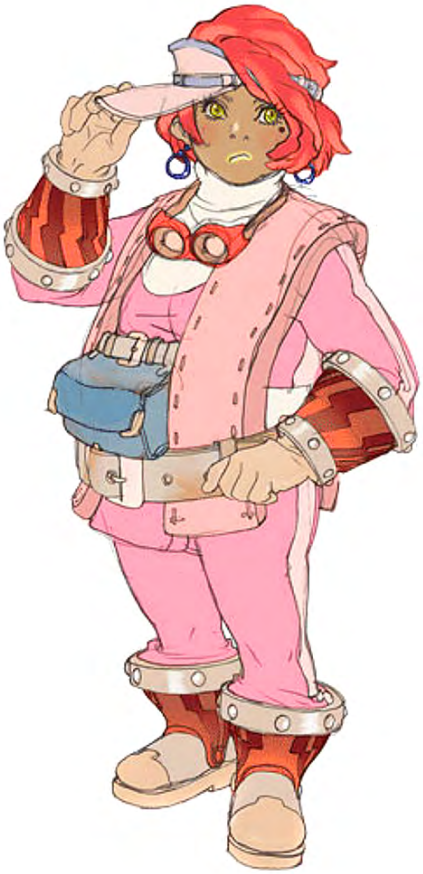
HaCo: Usar ACCM

Habilidades:

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Elvaan estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Elvaan y la fuente del sonido

Esgrima
AT+1 cuando usa espadas (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.); además, cuando el Elvaan cause daño con espadas, suma +Nv x2 al daño causado

Estilo Defensivo
Si durante su turno el Elvaan elige sólo defenderse y nada más, obtiene tantos puntos a su DE como el ajuste de AT de su espada (sólo funciona con espadas)



ENANO

Los Enanos son de baja estatura (1m) y tienen piel oscura. Habitan generalmente en las profundidades de la tierra. Lali-Ho! *Ejemplo:* Rey Giott (FF4)

HaCo: Minerales

Habilidades:

Ver a Oscuras
Permite ver claramente en completa ausencia de luz, aunque no se pueden distinguir colores

Resistir Calor VIT
Evita penalizaciones a VIT por altas temperaturas (hasta 50°C)

Afinidad Terestre
Obtienen DM+3 si son atacados con magias de Fuego y Tierra; también obtienen MA+3 si usan magias de Fuego y Tierra

GALKA (roegadyn)

Los Galka son una Tribu musculosa y de gran tamaño (2m+) Su piel puede ser verde pálido, tienen cola y sus rostros poseen rasgos felinos. Generalmente tienen fuerza tremenda. *Ejemplo:* Elegibles en FF11.

HaCo: Agricultura

Habilidades:

Fortaleza
Cada vez que el Galka alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., obtiene FUE+1

Gran Fuerza
Al causar daño cuerpo a cuerpo o con armas arrojadizas, suma +Nv x2 puntos al daño causado

Golpe Feroz
Al golpear sin armas (puños, patadas, cabezazos, codos, etc.) causa 1d de daño

Resistencia Física
El Galka reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño físico recibido (o sea que no se reduce si es daño mágico)

HUME (humano, clavat, hyur)

Los Hume son generalmente la Tribu más común. *Ejemplo:* Tidus (FF10), Barret (FF7), Vaan (FF12), Locke (FF6), etc.

HaCo: Elegir 1 cualquiera

Habilidades:

Desarrollo Mejorado
Cada vez que el Hume sube nivel, lanza el doble de dados para determinar PV y PM; elige los mejores resultados para PV y PM de acuerdo a su Profesión

Espíritu Emprendedor
Al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, etc., el Hume aumenta +1 al Atributo Primario deseado

INVOCADOR

Los Invocadores son de apariencia Hume, pero en algunos casos tienen un cuerno en su frente. *Ejemplo:* Rydia (FF4), Yuna (FF10)

HaCo: Concentración

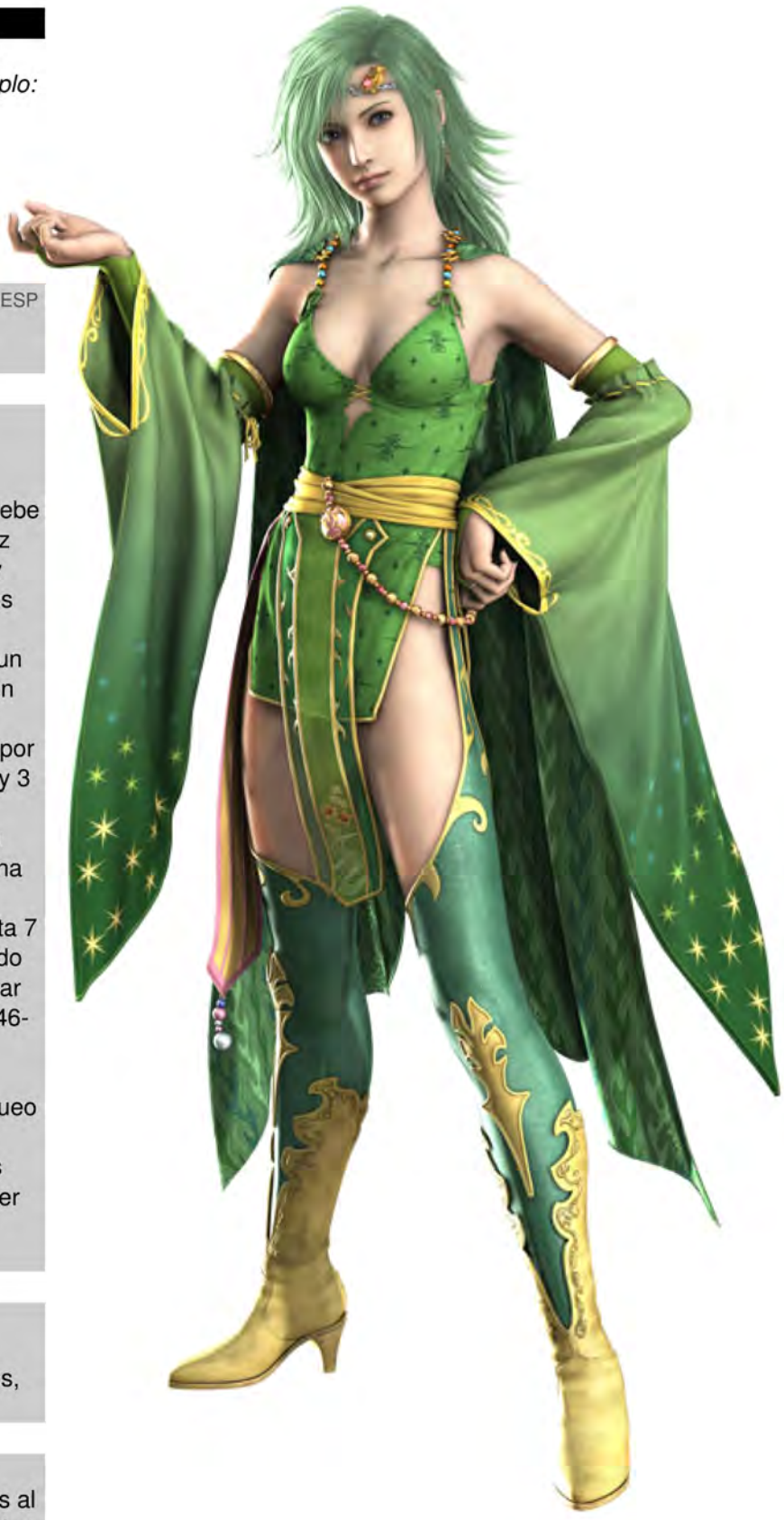
Habilidades:

Afinidad Esper ESP
Obtienen +3 en chequeos sociales con Espers o Guardianes

Invocación
PM: 0/Act: 2/AdE: variable/Dur: ESP minutos
Para poder invocar a un Esper primero se debe obtener su consentimiento, es decir, el Invocador debe conocer y llegar a un acuerdo con el Esper; una vez obtenido el permiso, el Esper puede ser invocado y permanecerá al lado del Invocador por tantos turnos como está indicado, ayudándole como mejor se lo permitan sus habilidades; el Narrador puede pedir un chequeo social (ESP) para determinar la disposición del Esper (quien técnicamente es un aliado, no un simple conjuro); esta habilidad sólo funciona 1 vez por día de Nv1 a Nv5, 2 veces por día de Nv6 a Nv10, y 3 veces por día de Nv11 en adelante; el Invocador puede "memorizar" distintos Esper, tantos como su cifra de ESP (dado el caso, puede decidir olvidar una invocación para aprender otra; por ejemplo, un Invocador con ESP 7 puede conocer e invocar hasta 7 Esper diferentes); elige 1 entre los siguientes cuando se crea personaje: *Chocobo, Goblin, Ifrit, Shiva* (usar plantilla de enemigos tipo Behemoth y Dragón, p.146-147); los Espers tendrán el mismo nivel que el Invocador; en caso que los PV del Esper sean reducidos a cero, el Invocador debe hacer un chequeo de VIT penalizado (de -3 a -5), y si falla cae inconsciente por 1d horas, si lo supera cae bajo los efectos de *Derretir* (p.71) durante 2d turnos; el Esper no podrá ser invocado hasta pasados 7 días en el juego

Nv 3 - Caminar sobre Agua
El Invocador puede caminar lentamente (MO a la mitad) sobre la superficie de aguas tranquilas (lagos, estanques, mar tranquilo, etc.)

Nv 6 - Correr sobre Agua
Como la anterior, pero ahora no posee restricciones al movimiento, y puede caminar sobre aguas turbulentas



LILTY

Los Liltys aparentan ser niños Hume, tienen orejas pequeñas y gran fuerza física. *Ejemplo:* Elegibles en FF Crystal Chronicles.

HaCo: Usar ACCG

Habilidades:

Desarrollo Marcial
Cada vez que el Lilty alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., obtiene FUE+1 o VIT+1, pero debes elegir cual atributo aumentar

Estilo Dosmanos
AT+1 cuando usa ACCG (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.); cuando el Lilty cause daño con armas cuerpo a cuerpo grandes suma +Nv x2 al daño

Apariencia Infantil ESP
Obtienen +3 en chequeos sociales

LUNARIANO

Los Lunarianos son Hume que habitan la luna (o una de las lunas del mundo en donde se desarrolle la historia) Viven 6 veces más que los Hume y poseen una fuerte naturaleza mágica. *Ejemplo:* Fusoya (FF4)

HaCo: Artes Arcanas

Habilidades:

Energía Espiritual
Los Lunarianos obtienen 1d extra a sus dados de PM por Nivel

Potenciar
El Lunariano puede hacer más potente cualquier magia que lance si elige tardarse más tiempo activando la magia; por cada turno extra (máximo 3) incrementa 50% al AdE (distancia en metros), Duración y daño/curación original causados (150% máximo); cada turno extra le otorga además un -1 acumulativo a MEN, pero sólo en caso de que se vea interrumpido y deba hacer chequeos de concentración

MITHRA (miqo'te)

Los Mithra son de apariencia felina, poseen cola larga e increíble agilidad. *Ejemplo:* Elegibles en FF11.

HaCo: Reflejos

Habilidades:

Gran Agilidad
Cada vez que el Mithra obtenga Nv3, Nv6, Nv9, etc., gana AGI+1

Alerta
Ganan +3 en los chequeos de Iniciativa

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Mithra estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Mithra y la fuente del sonido

MOOGLE (múgul)

Los Moogle son de baja estatura (1m), a veces parecidos a koalas o a conejos, aunque todos poseen pequeñas alas vestigiales y una "antena" en su cabeza (a veces una esferita o un pompón), kupo! *Ejemplo:* Mog (FF6), Montblanc (FF Tactics Advance)

HaCo: Elige 2 de las siguientes: Danzar, Cantar/Poesía, Drama, Instrumento Musical, Pintura/Dibujo, Folclor, Fauna, Flora

Habilidades:

Ver a Oscuras
Permite ver claramente en completa ausencia de luz, aunque no se pueden distinguir colores

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Moogle estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Moogle y la fuente del sonido

Doble Salto
Sus pequeñas alas les permiten incrementar la distancia de sus saltos obteniendo +3 al hacer chequeos para saltar

Caer
Sus pequeñas alas les permiten reducir el daño recibido por una caída; si superan un chequeo de AGI sólo reciben la mitad del daño; caídas desde Nv metros (Nv5=5m, Nv10=10m, etc.) no les causan daño alguno

MUTANTE

Los Mutantes son Hume que han sido sometidos a experimentos terribles que han alterado su naturaleza. Su apariencia es pálida, tienen ojos rojos y no envejecen, aparentando siempre la edad en la que fueron transformados en Mutantes. *Ejemplo:* Vincent (FF7)

HaCo: Elige 2 de las siguientes: Saltar, Correr, Usar Arma (elige 1 tipo), Sexto Sentido, Reflejos

Habilidades:

Transformación
PM: 5+Nv/Act: 0/Dur: Nv x3
Al transformarse asume la forma de un horrible monstruo demoniaco; los detalles físicos pueden ser inventados por el jugador, aunque permanece bípedo y no le crecen extremidades extra (es sólo un cambio estético); su tamaño incrementa (puede dañar sus ropajes o armadura) y algunos Atributos Primarios cambian: FUE+3, AGI+3, VIT+3, MEN-3 y ESP-3; como los Atributos Primarios modifican los atributos de AT, DE, MA, etc., y otras habilidades (como las HaCo) es buena idea tener predeterminados los valores ajustados durante una transformación; en este estado puede atacar 2 veces por turno (el combate se explica más adelante); el daño de cada garra será Nv+2d; su voz se vuelve monstruosa, pero puede lanzar magias; cuando la duración termine, el Mutante queda debilitado por 1 turno (con FUE, AGI y VIT=1), cada turno consecutivo va recuperando 1 punto en FUE, AGI y VIT hasta alcanzar su puntuación original

NU MOU (numu)

Los Nu Mou son de apariencia un tanto canina, aunque no tienen esa nariz húmeda tan característica, tienen largas y pesadas orejas, una cola gruesa y baja estatura (aunque no tanto como los Moogle) *Ejemplo:* Aparecen en FF Tactics Advance.

HaCo: Artes Arcanas, Sexto Sentido

Habilidades:

Sentir Magia
PM: 0/Act: 1/AdE: radio de Nv+10m
El Nu Mou puede sentir la localización de un objeto/área/criatura de propiedades mágicas que esté en su AdE (si hay varios objetos/criaturas, detecta tantos como su cifra de MEN); puede determinar su tipo de energía elemental (Fuego Hielo, Electricidad, etc.), nombre de la magia, y propósito (dañina, benéfica, etc.)

Disciplina Arcana
Cada vez que el Nu Mou alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., gana MEN+1 o ESP+1, pero debes elegir cual atributo aumentar

SEEQ

Los Seeq son criaturas robustas, de brazos fuertes y piernas cortas, con 3 dígitos en cada extremidad, orejas largas y caídas, nariz semejante a la de un cerdo, amplia boca acolmillada y pequeña cola. Si piel es resistente y varía en color (violeta, azul, amarillosa y anaranjada son las tonalidades comunes) A algunos se les dificulta el habla y prefieren comunicarse con señas y sonidos básicos. *Ejemplos:* Aparecen en FF12, FF12 Revenant Wings, FF Tactics Advance 2.

HaCo: Tasar

Habilidades:

Olfato Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con oler algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha olido algo sin que el Seeq estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Seeq y la fuente del olor

Competencia Marcial
Cuando el Seeq cause daño con armas cuerpo a cuerpo o arrojadizas, suma +Nv x2 al daño

Golpe Feroz
El daño causado al golpear sin armas (puños, patadas, cabezazos, codos, etc.) es 1d

Resistencia Física
El Seeq reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño físico recibido

SELKIE (selki)

Los Selkies aparentan ser Humes, excepto que poseen cabello azulado o de colores inusuales, y una habilidad acrobática innata, como si la fuerza de gravedad fuese menor en su Tribu. *Ejemplo:* Elegibles en FF Crystal Chronicles.

HaCo: Saltar

Habilidades:

Gran Agilidad
Cada vez que el Selkie obtenga Nv3, Nv6, Nv9, etc., gana AGI+1

Doble Salto
Al saltar y mientras está en el aire, el Selkie puede propulsarse una vez más como si estuviese en una superficie, lo que le permite incrementar la distancia de sus saltos e incluso cambiar de dirección; obtiene +3 al hacer chequeos para saltar

Caer
Su habilidad de *Doble Salto* le permite reducir el daño recibido por una caída; si supera un chequeo de AGI, recibe la mitad del daño; caídas desde Nv x2 metros (Nv5=10m, Nv10=20m, etc.) no le causan daño alguno

SEMIESPER

Los Semiesper provienen de la unión entre Hume y Esper. Poseen apariencia Hume, pero con algún leve rasgo Esper (orejas puntiagudas, ojos o cabellos de colores poco comunes, etc.) *Ejemplo:* Tina (o Terra) FF6.

HaCo: Sexto Sentido, Artes Arcanas

Habilidades:

Sentir Esper
Act: 1/AdE: Radio de Nv x10m
El Semiesper puede sentir la presencia de un Esper o Semiesper en el AdE; puede indicar su dirección, cercanía y poder (débil, moderada, fuerte, etc.); si supera un chequeo de ESP puede determinar el tipo de energía elemental (Fuego, Hielo, Electricidad, etc.); este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha sentido una presencia Esper sin que el Semiesper estuviera alerta

Metamorfosis
PM: Nv x2/Act: 0/Dur: Nv x3
La piel y los cabellos del Semiesper resplandecen con poderosa energía mágica; en este estado obtiene MA+5, DM+5 y BM+5, gana +50% al daño/curación causado con magias, +50% extra a la duración de efectos dados por magias (AdE no cambia), y a partir de Nv10 puede volar mientras esté en este estado (MO+Nv); *Metamorfosis* funciona 1 vez por día

Resistencia Mágica
El Semiesper reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño mágico recibido

TARUTARU (lalafel)

Los Tarutaru son reconocidos por su habilidad con la magia. Aunque a primera vista parecen pequeños niños Hume de orejas puntiagudas y narices oscuras, su apariencia oculta su verdadera edad. *Ejemplo:* Elegibles en FF11.

HaCo: Artes Arcanas

Habilidades:

Olfato Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con oler algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha olido algo sin que el Tarutaru estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Tarutaru y la fuente del olor

Poder Mágico
Cada vez que el Tarutaru alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., obtiene MEN+1

Apariencia Infantil ESP
Obtienen +3 en chequeos sociales

Competencia Arcana
El Tarutaru suma +Nv x2 al daño/curación causado con magias

VIERA

Las Viera poseen rasgos salvajes, manos y pies grandes y fuertes, y largas orejas de liebre. Son altas y de complexión atlética. *Ejemplo:* Fran (FF12)

HaCo: Correr, Saltar

Habilidades:

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que la Viera estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre la Viera y la fuente del sonido

Empatía Viera ESP
Obtiene +3 a chequeos sociales con Espers y animales (bestias semiinteligentes como perros, tigres, chocobos y criaturas semejantes)

P.E.S.
Act: 1/AdE: radio de Nv x10m
Las Viera pueden sentir la energía presente en todas las cosas; esta energía puede ser llamada *Gaia, El Espíritu del Planeta (Lifestream), El Éter, La Niebla,* etc.; la Viera obtiene información de un área, objeto y/o criatura en forma de emociones (tristeza, alegría, paz, ira, etc.) e intensidad de la misma; objetos y lugares se impregnan de las emociones de aquellos que han estado cerca, de acuerdo a ciertas tradiciones de la cultura Viera

YUKE (iuk)

Los Yukes son una misteriosa Tribu que usan máscaras y yelmos de gran calidad artesanal para cubrir su rostro y cabeza completamente. Son altos y delgados, de brazos largos, su cuerpo está cubierto de plumas finísimas y bajo el yelmo la apariencia de su rostro es un misterio (algunos dicen que los Yukes tienen apariencia un tanto canina, con hocico alargado) *Ejemplo:* Elegibles en FF Crystal Chronicles (y quizá Freya de FFIX)

HaCo: Usar AM, Artes Arcanas

Habilidades:

Estilo Arcano
AT+1 cuando usa AM (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.); además, cuando el Yuke cause daño con armas mágicas, suma+ Nv x2 al daño causado

Desarrollo Arcano
Cada vez que el Yuke alcance Nv3, Nv6, Nv9, etc., obtiene MEN+1 o ESP+1, pero debes elegir cual atributo aumentar

Competencia Arcana
El Yuke suma +Nv x2 al daño/curación causado con magias

PROFESIONES

La Profesión define los oficios y trabajos principales de los personajes. Algunas Profesiones se especializan en el combate cuerpo a cuerpo, otras en los secretos de las artes mágicas. Cada Profesión indica la cantidad de dados requeridos para determinar PV y PM, la clase de equipo que se puede usar, y obviamente las habilidades. La elección de Profesión bonifica los Atributos Primarios:

PROFESIÓN	FUE	AGI	VIT	MEN	ESP	SUE	ÉLITE	DPV	DPM	DE	DM
Arquero/Montaraz	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Bardo/Trovador	--	--	--	+1	+1	+1	Arcana, Especial	2	2	8	6
Berserker	+2	--	+1	--	--	--	Marcial	3	1	9	5
Caballero	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Caballero Místico	+1	+1	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	3	2	9	6
Caballero Onion	--	--	--	--	--	--	Cualquiera	3	2	9	6
Caballero Oscuro	+1	+1	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	3	2	10	6
Danzarina	--	+1	--	+1	+1	+1	Arcana, Especial	2	2	9	6
Dibujante/Artista	--	--	--	+1	+1	--	Arcana, Especial	2	2	8	6
Domador	--	--	--	--	+2	--	Marcial, Especial	2	1	9	5
Dragoon/Lancero	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Freelancer/Independiente[1]	--	--	--	--	--	--	Marcial, Especial	3	1	9	6
Geomante	--	--	--	+1	+1	--	Cualquiera	2	2	9	6
Guerrero	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Hechicero	--	--	--	+1	--	--	Arcana	2	3	8	7
Invocador	--	--	--	+1	+1	--	Arcana	2	3	8	7
Ladrón	--	+1	--	--	--	+1	Marcial, Especial	2	1	9	6
Mago Azul	--	--	--	+1	+1	--	Arcana	2	3	8	7
Mago Blanco	--	--	--	+1	+1	--	Arcana	2	3	8	7
Mago Negro	--	--	--	+2	--	--	Arcana	2	3	8	7
Mago Rojo	--	--	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	2	3	9	6
Mago del Tiempo	--	--	--	+1	--	--	Arcana	2	3	8	7
Mercenario	+1	+1	--	--	--	--	Cualquiera	3	1	10	5
Monje	+1	+1	+1	--	--	--	Marcial	3	2	10	6
Ninja	+1	+2	--	--	--	--	Cualquiera	3	2	10	6
Paladín/Caballero Sagrado	+1	+1	--	--	+1	--	Marcial, Arcana	3	2	10	6
Pistolero/Maquinista	--	+1	--	--	--	+1	Marcial, Especial	2	1	9	5
Samurai	+1	+2	--	--	--	--	Marcial	3	2	10	6
Soldado 1ra Clase	+2	--	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	6
Soldado MagiTek	+1	+1	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	3	2	9	7

Si en la columna de *Élite* aparecen varias listadas, elige entre las ofrecidas, o si dice *Cualquiera* entonces eliges la Élite de tu preferencia.

Élites
Las Profesiones están divididas en 3 grupos, o *élites*, que determinan los incrementos a las puntuaciones de AT, DE, MA y DM al alcanzar un nuevo Nivel:

Élite Marcial
AT+1 y **DE+1** cada que sube Nv
MA+1 y **DM+1** al alcanzar Nv impar: Nv3, Nv5, Nv7, Nv9, Nv11, Nv13, Nv15, Nv17, Nv19, etc.

Élite Arcana
AT+1 y **DE+1** al alcanzar Nv impar: Nv3, Nv5, Nv7, Nv9, Nv11, Nv13, Nv15, Nv17, Nv19, etc.
MA+1 y **DM+1** cada que sube Nv

Élite Especial
AT+1, DE+1, MA+1, y **DM+1** cada
que sube Nv, excepto si el Nv es divisible por 3 (Nv2, Nv4, Nv5, Nv7, Nv8, Nv10, Nv11, Nv13, Nv14, Nv16, Nv17, etc.)

Leyenda:

PROFESIÓN (nombre alterno)
Breve texto descriptivo. Esto en caso tal que el nombre de la Profesión no sea lo suficientemente claro.

DPV y DPM: Estas cifras indican la cantidad de dados que lanzas para PV y PM al subir Nv. Personajes de Nv1 inician con el máximo puntaje posible para PV y PM.

DE: el número básico de Defensa. Cuando un personaje ataca con sus armas, lanza 2d, suma su AT, y si el total es **igual** o **mayor** a la DE del defensor, entonces el ataque es exitoso y causa daño (ver capítulo *Combate,* p.107)

DM: el número básico de Defensa Mágica. Cuando un personaje ataca con sus magias, lanza 2d, suma su MA, y si el total es **igual** o **mayor** a la DM del defensor, entonces la magia es exitosa y causa sus efectos (ver capítulo *Combate,* p.107)

HaCo: Habilidades Complementarias gratis que cada Profesión posee. Cuando un personaje usa equipo que no pertenece a su grupo de armas, recibe penalizaciones a sus chequeos. Se indican las abreviaciones para las HaCo relacionadas con el uso de armas (ver capítulo *HaCo,* p.100):

ACCP (Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas: manoplas, cuchillos, dagas)

ACCM (Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas: espadas, hachas, garrotes, martillos, mazas, látigos)

ACCG (Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes, como las anteriores pero que requieren usar ambas manos)

AP (Armas de Proyectil: arcos, ballestas, hondas)

AA (Armas Arrojadizas, las que se arrojan con la mano: bumerangs, ciertos cuchillos, piedras, javalinas, shuriken, ciertas hachas)

AF (Armas de Fuego: pistolas, fusiles)

AM (Armas Mágicas: libros, varitas, cetros y báculos mágicos que golpean a distancia)

Equipo: se indican las protecciones que cada Profesión puede usar. Cuando un personaje usa equipo que no está listado, recibe penalizaciones a sus chequeos (ver capítulo *Equipo,* p.109)

PL: Protección Liviana (túnica protectora, armadura de cuero)

PP: Protección Pesada (cota de malla, armadura de metal; incluye el uso de PL)

E: Escudos (livianos o pesados)

Habilidades: se explican las habilidades que cada Profesión posee (ver p.8)

ARQUERO (explorador, montaraz)

Los Arqueros están especializados en el combate a distancia, usando arcos y ballestas.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:
Usar ACCP
Usar AA
Usar AP

Equipo: PL

Habilidades:

Arcos y Ballestas
AT+1 cuando usa estas armas (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Tiro Rápido
Gana un ataque extra por turno si usa arcos y ballestas en Nv3 (2 ataques x turno), Nv6 (3 ataques x turno), Nv9 (4 ataques x turno) y Nv12 (5 ataques x turno)

Atrapar Proyectil EV, AGI
Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Apuntar
Act: 0/AdE: El Arquero
El Arquero se queda apuntando (con arco o ballesta) ganando AT+2 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x2

Nv5 - Adrenalina
Si el Arquero recibe daño causado por enemigos o sus trampas, su MO incrementa +2 durante AGI turnos; estos incrementos son acumulables, pero desaparecen todos al acabarse la duracion de la habilidad

Cuando el Arquero hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y puede recibir un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Sigilo AGI
El Arquero se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepar AGI
Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Arquero hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar;* daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes positivos o negativos al chequeo de *Trepar* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Pronosticar Clima MEN
El Arquero determina acertadamente el clima que prevalecerá en las siguientes MEN+ESP+Nv horas; este chequeo lo hace el Narrador, si falla el Arquero podría dar un pronóstico falso

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Arquero estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Arquero y la fuente del sonido

Camuflaje en Vegetación AGI
Le permite esconderse efectivamente entre matorrales, arbustos, etc.; el ropaje y equipo del Arquero pueden alterar este chequeo, el cual es hecho en secreto por el Narrador

Hallar/Identificar Rastros MEN
Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplacen sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por Nv x100m; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, que tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo

Visión Élfica MEN
El Arquero podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 300m será vista como si estuviera a 100m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifican este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien

Trampas MEN, AGI
Esta habilidad le permite al Arquero hallar, desactivar y fabricar trampas; puede hallar trampas y peligros naturales (suelos o techos frágiles, paredes inseguras, etc.) en un área de AGI x2m; al hallar una trampa puede intentar desactivarla; un chequeo fallido la activa, y su chequeo de EV recibe una penalización; para construir trampas el jugador debe especificar los

BARDO (músico, trovador)
Los Bardos son cantantes e intérpretes musicales sin par. Sus melodías crean efectos mágicos en sus audiencias.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 8

DM: 6

HaCo:
Cantar/Poesía
Interpretar Instrumento
Folclor
Usar ACCP

Equipo: PL

Habilidades:

Atractivo ESP
Obtiene +3 en chequeos sociales con aquellos del sexo opuesto

Nv5 - Fe
PM: 5/Act: 0/AdE: el Bardo/Dur: Nv+1d
Con una simple palabra el Bardo obtiene DM+3, BM+2, y el daño mágico recibido es reducido una cuarta parte

Nv5 - Incrementar Magia
Act: Ver/AdE: El Bardo/Dur: Nv
Al activar esta habilidad el Bardo incrementa automáticamente MA+1 y +Nv al daño/curación de sus magias y canciones, pero solamente cuando recibe daño por enemigos (o sus trampas); estos incrementos son acumulables, pero desaparecen todos al acabarse la duracion de la habilidad

Nv10 - Volar
PM: 10/Act: 0/AdE: el Bardo/Dur: Nv x2
El Bardo puede moverse por los aires (MO x2)

Hay ciertos instrumentos musicales mágicos que sólo el Bardo puede manipular apropiadamente; cuando el Bardo toca estos instrumentos obtiene efectos mágicos variados; cada instrumento posee diferentes magias, como causar daño a un enemigo, restablecer PV o PM, incrementar atributos temporalmente, etc.; el tipo de instrumento puede variar (Flauta Madhura, Guitarra Madhura o Arpa Madhura); no necesita cantar para activar estos poderes particulares; todos los instrumentos tienen Act: 0 y son considerados objetos mágicos escasos.

Instrumento Madhura
PM: 5/AdE: Bardo y aliados en 10m radio
Causa *Protección* (p.64)

Instrumento Loki
PM: 15/AdE: Bardo y aliados en 10m radio
Causa *Rapidez* (p.76)

Instrumento Lamia MAvsDM
PM: 10/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa *Confusión* (p.51)

Instrumento Vengador MAvsDM
PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m
Sólo funciona en 1 enemigo que haya causado daño al Bardo; causa tanto daño como los PV perdidos por el Bardo el turno anterior; sólo funciona en el turno inmediato tras recibir daño; el Bardo obtiene MA+3 para impactar esta habilidad

Instrumento Sangriento MAvsDM
PM: 2/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa Nv x2+3d de daño de Oscuridad

Instrumento de las Hadas MAvsDM
PM: 20/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa *Encantamiento* (p.52)

Instrumento de los Sueños MAvsDM
PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa *Sueño* (p.50)

Instrumento Apolo
PM: 10/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/Dur: 1d
Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +Nv x2 extra al daño con ataques físicos (sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo)

Para interpretar las siguientes canciones siempre necesita cantar y tocar un instrumento musical que pueda interpretar. Al subir Nivel recibes una canción automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros Bardos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

CANCIONES DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Aubade
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv min
Otorga DM+3 contra magias o efectos que causen *Sueño*, y si el aliado es afectado por tales magias, la duración de sus efectos se reduce a la mitad

Canción al Serafín
PM: 5/Act: 0/AdE: Sólo aliados en 10m radio
Los aliados (excepto el Bardo) recuperan Nv+1d PM

Canto Marcial
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Otorga AT+1 y el daño causado con armas se incrementa +Nv+1d puntos

Étude
PM: 5/Act: 1/AdE: Sólo aliados en 10m radio/Dur: Ver
Los beneficiados reciben +1 a un Atributo Primario a elección del Bardo mientras permanezca tocando esta canción; si es interrumpido violentamente debe hacer un chequeo de Concentración para no tener que invertir de nuevo los PM; sólo aumenta FUE, AGI, VIT, MEN, y ESP; este aumento incrementa temporalmente cualquier otro Atributo Secundario y sus ajustes por la duración de la canción

Himno a la Vida
PM: 5/Act: 0/AdE: Bardo y aliados en 10m radio
Recupera Nv+1d PV

Mambo Ovejuno
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: 1d min
Los beneficiados reciben EV+2

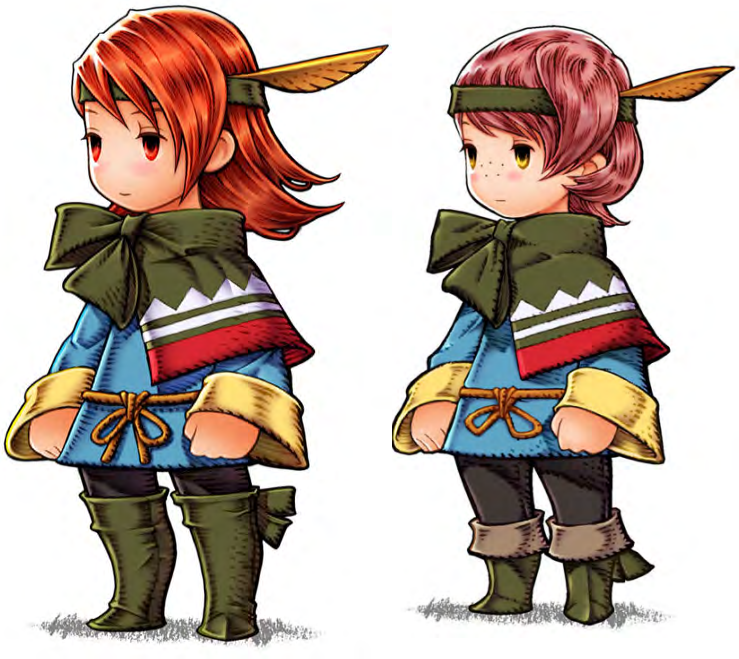
Melodía de Ánimo
PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Ajuste de MEN+1d
Los beneficiados reciben MO+5

Mine Regio
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Otorga DE+1 y el daño recibido por armas y ataques físicos se reduce -Nv puntos

Pastoral Herbolaria
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv min
El beneficiado gana DM+3 contra magias o efectos que causen *Veneno*, y si el aliado es afectado por tales magias, la duración de sus efectos se reduce a la mitad

Réquiem MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
Causa Nv+1d de daño

Rima Arcana
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Otorga MA+1 y el daño/curación causado con magias se incrementa +Nv+1d puntos



CANCIONES DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Aires Hechizadores MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
Causa *Confusión* (p.51)

Canción de Cuna MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+10m radio/
Dur: 1d minutos
Causa *Sueño* (p.50)

Canción Sin Nombre
PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Los beneficiados reciben uno de los siguientes efectos al azar (lanza 1d):
1, 2= *Defensa:* DE+3
3, 4= *Defensa Mágica:* DM+3
5, 6= *Regeneración:* causa *Regen* (p.65)
7, 8= *Reanimar:* causa *Vida* (p.65)
9, 10= *Velocidad:* causa *Rapidez* (p.76)

Canto Marcial II
PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Los beneficiados obtienen AT+2 y el daño que causen con sus armas se incrementa +Nv+2d puntos

Gran Étude
PM: 10/Act: 2/AdE: Sólo aliados en 10m radio/
Dur: Ver
Es igual a la canción *Étude*, con la diferencia que los beneficiados reciben +3 al Atributo Primario mientras el Bardo permanezca tocando la canción

Gavote Goblin
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv min
El beneficiado obtiene DM+3 contra magias o efectos que causen *Sin Acción* e *Inmovilizar*, y si el aliado es afectado por tales magias, la duración de sus efectos se reduce a la mitad

Mine Regio II
PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
El beneficiado gana DE+2 y el daño recibido por armas y ataques físicos se reduce -Nv x2 puntos

Opereta
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv min
Otorga DM+3 contra magias o efectos que causen *Silencio*, y si el aliado es afectado por tales magias, la duración de sus efectos se reduce a la mitad

Requiem II MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
Causa Nv x2+2d de daño

Rima Arcana II
PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
El beneficiado obtiene MA+2 y el daño/curación causado con magias se incrementa +Nv+2d puntos

Verso del Silencio MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
Causa *Silencio* (p.50)

CANCIONES DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Canción del Sapo MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d días
Causa *Sapo* (p.52)

Canto del Cerdo MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d días
Causa *Cerdo* (p.52)

Canto Marcial III
PM: 15/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
El beneficiado gana AT+3 y el daño causado con armas se incrementa +Nv+3d puntos

Elegía de Batalla MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
Causa *Lentitud* (p.76)

Marcha Acelerada
PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: 1d
Causa *Rapidez* (p.76)

Mine Regio III
PM: 15/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
El beneficiado obtiene DE+3 y el daño recibido por armas y ataques físicos se reduce -Nv x3 puntos

Requiem III MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
Causa Nv x3+3d de daño

Rima Arcana III
PM: 15/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
El beneficiado obtiene MA+3 y el daño/curación causado con magias se incrementa +Nv+3d puntos

CANCIONES DE NIVEL 10+

Canto Marcial IV
PM: 20/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
El beneficiado obtiene AT+4 y el daño causado con armas se incrementa Nv+4d puntos

Finale
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 aliado en 10m radio/Dur: 1
Permite al aliado del Bardo realizar 1 turno extra durante el combate cuando los turnos de todos aquellos presentes se hallan resuelto; el beneficiado puede atacar nuevamente, puede contar un turno de Activación para una habilidad, y moverse, tal como si fuera su turno; *Canción Final* no afecta al Bardo

Himno Heróico
PM: 3 x turno/Act: 0/AdE: Aliados en 10m radio/
Dur: Ver
Mientras el Bardo permanezca tocando este Himno, sus aliados en el área ganan AT+2, MA+2, EV+2, MA+2, DM+2, BM+2, además cualquier daño que causen (con ataques o magias) se incrementa +Nv x2, y el daño que reciban (por magias, armas, trampas, etc.) se reduce -Nv x2 puntos (Nv del Bardo para ambos casos); los efectos finalizan instantáneamente si el Bardo deja de tocar o si es interrumpido (por ejemplo si recibe daño)

Requiem IV MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
Causa Nv x4+4d de daño

Mine Regio IV
PM: 20/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Los beneficiados obtienen DE+4 y el daño recibido por armas y ataques físicos se reduce -Nv x4 puntos

Rima Arcana IV
PM: 20/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Los beneficiados obtienen MA+4 y el daño/curación causado con magias se incrementa +Nv+4d puntos

BERSERKER

Los Berserker son temibles guerreros que se enfurecen en las batallas, obteniendo increíble poder.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 9

DM: 5

HaCo:
Usar ACCG
Correr
Saltar

Equipo: PP/E

Habilidades:

Provocar MAvsDM
Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al Berserker/Dur: Nv+1 -Nv del enemigo
El Berserker hace una señal de manos, grita algo obceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el Berserker hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP: si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el Berserker, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Berserk
Act: 0/Dur: Ver
El Berserker se enfurece, canalizando su ira para convertirla en poder; obtiene AT+3, DE-2, DM-2, el daño causado se duplica (x2) y el daño recibido se reduce -Nv x2 (siempre recibe como mínimo 1 punto de daño); en este estado el Berserker sólo puede atacar con sus armas, no puede hacer ningún tipo de habilidad de su profesión, ni magia, ni detenerse, ataca y ataca cada turno, hasta que no hayan enemigos (o éstos se rindan dejando caer sus armas); cuando la batalla acaba, el Berserker debe hacer un chequeo de VIT con ajuste negativo (-3 a -5, o -1 por cada turno que permaneció berserk, a discreción del Narrador), si falla cae bajo los efectos de *Derretir* (p.71) durante 1d turnos; *Berserk* sólo funciona Nv veces por día

Nv2 - Golpe Crítico ATvsDE
PM: 5/Act: 0
Este ataque cuerpo a cuerpo causa doble daño

Nv3 - Endurecimiento
El Berserker gana +1 a FUE o VIT (elegir) al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc.

Nv3 - Límite ATvsDE
Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
El *Límite* es un ataque espectacular que concentra todo el poder del Berserker para causar enorme daño si impacta (AT+5, daño x5); para hacer este ataque el Berserker debe acumular *Puntos de Límite;* estos puntos los gana al recibir daño causado por ataques enemigos, y cuando estos puntos son iguales a la capacidad de PV del Berserker, puede ejecutar el *Límite* (por ejemplo, un Berserker con 42 PV necesita acumular 42 puntos de daño para poder ejecutar su *Límite*); al usarse los *Puntos de Límite* se borran, y si se ha alcanzado el máximo de *Puntos de Límite*, no se siguen sumando

Nv4 - Ataque Extra ATvsDE
El Berserker puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv5 - Atemorizar MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos en 10m radio/
Dur: 1d+1
El Berserker hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP; los enemigos afectados obtienen AT-3 y DF-3 si atacan o se defienden del Berserker, pero no de los aliados del Berserker; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Berserker

Nv6 - Autorreanimar
Si el Berserker pierde todos sus PV, volverá a levantarse en su siguiente turno con una cantidad de PV igual a Nv+VIT+ESP; funciona sólo 1 vez por día

Nv7 - Gran Berserk
Igual al *Berserk,* pero obtiene AT+5, DE-1, DM-1

Nv8 - Ataque Extra ATvsDE
El Berserker puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

CABALLERO

Los Caballeros poseen todo el potencial para causar gran daño con sus armas, especialmente en combate cuerpo a cuerpo.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Montar Chocobo

Equipo: PP/E

Habilidades:

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Proteger
Si en un radio de AGI metros un aliado del Caballero es atacado, éste puede moverse e interponerse para proteger a su amigo, pero sólo contra ataques visibles (flechas, espadas, magias que impactan como proyectiles); al interponerse el Caballero obtiene DE-2 y DM-3; puede hacerse 1 vez entre turnos opuestos de Nv1 al Nv5, 2 veces de Nv6 al Nv10, y 3 veces de Nv11 en adelante; si el ataque es exitoso, el Caballero recibe daño en lugar del aliado

Nv2 - Estilo Defensivo
Mientras posea en sus manos un arma de las elegidas como HaCo, el Caballero suma la mitad del ajuste de AT del arma a su DE (ignorar decimales), por ejemplo, una espada de AT+2 brinda DE+1

Nv2 - Expedir ATvsDE
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
Este rápido ataque causa [daño del arma+Nv] x2

Nv3 - Atacar Velocidad ATvsDE
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv x10 minutos
Si el enemigo sufre daño por este ataque, su Iniciativa y MO reciben -1 acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Velocidad* (un enemigo no puede ser reducido a MO cero, lo mínimo sera MO=1; la Duración no es acumulable)

Nv3 - Replicar ATvsDE
Act: 0
El Caballero usa su turno para asumir cierta postura defensiva, si recibe un ataque cuerpo a cuerpo, contraataca inmediatamente (si recibe daño o no); sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv5 puede contraatacar 2 veces entre turnos opuestos; en Nv10 puede contraatacar 3 veces; en Nv15 puede contraatacar 4 veces; puede caminar lentamente, pero cualquier otra acción que cambie su postura termina las bonificaciones

Nv4 - Atacar Ataque ATvsDE
PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv x10 minutos
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe AT-1, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Ataque;* la Duración no es acumulable

Nv4 - Corte Mágico ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Al golpear al enemigo con esta técnica, el Caballero absorbe la mitad del daño causado como PV; sólo funciona en criaturas vivas

Nv4 - Ataque Doble ATvsDE
El Caballero puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv5 - Atacar Magia ATvsDE
PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv horas
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe MA-1, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Magia;* la Duración no es acumulable

Nv5 - Ataque Quadra ATvsDE
PM: 10/Act: 1/AdE: de 1 a 4 enemigos en AGI metros de radio
Esta técnica le permite al Caballero atacar velozmente de 1 a 4 enemigos en el área; gana AT+2 a sus ataques que pueden ir dirigidos contra 4, 3, 2 adversarios, o sólo 1

Nv6 - Atacar PM ATvsDE
PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PM, y la otra mitad a sus PV

Nv6 - Apoderar ATvsDE
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+AGI metros
El Caballero lanza una corriente de energía usando su arma, que al golpear y causar daño (chequeo de AT, daño normal por arma) hace que el daño causado sea absorbido, la mitad como PV y la otra mitad como PM; sólo funciona en criaturas vivas

Nv7 - Destruir Yelmo ATvsDE
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su yelmo, casco o protección para la cabeza (excepto Reliquias); los yelmos tienen tantos PV como su ajuste de (DE+DM)x10; si los PV del yelmo se reducen a cero, es destruído; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv7 - Aturdir ATvsDE
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo/Dur: 1d
Este poderoso golpe causa el máximo daño posible con el arma+Nv, y el afectado permanece "Aturdido" el tiempo indicado; un enemigo aturdido se golpea automáticamente (sin chequeos de AT o MA); no funciona en seres con 3 Nv o más que el Caballero (les causa daño pero no los aturde); el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Caballero

Nv8 - Ataque Triple ATvsDE
El Caballero puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv8 - Destruir Armadura ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo es impactado por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su armadura, peto o protección para el tórax (excepto Reliquias y/o Accesorios); armaduras tienen tantos PV como su ajuste de (DE+DM)x20; si los PV de la armadura se reducen a cero, es destruída; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv9 - Corte Quadra ATvsDE
PM: 15/Act: 1/AdE: de 1 a 4 enemigos en AGI metros de radio
Esta técnica le permite al Caballero atacar velozmente de 1 a 4 enemigos en el área; gana AT+4 por cada ataque que pueden ir dirigidos contra 4, 3, 2 adversarios, o sólo 1; suma además su cifra de ESP a cada daño

Nv9 - Destruir Arma ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo es impactado por este ataque, no recibe daño; en cambio, es su arma la que recibe daño, armas tienen tantos PV como su ajuste de (AT+MA)x20; si los PV del arma se reducen a cero, es destruída; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv10 - Destajar ATvsDE, MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: 2d enemigos en AGI metros de radio
Esta poderosa técnica causa el daño normal por arma a cada afectado +*Muerte* (p.72); el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Caballero, y recibe DM-1 por cada Nv inferior al Nv del Caballero

Nv10 - Ascención
El Caballero puede obtener el título de Caballero Místico, Caballero Oscuro, Dragoon, o Paladín (elegir 1 Profesión); esto le permite aprender las habilidades de la Profesión elegida de Nv1 en Nv10, las de Nv5 en Nv14, etc. aunque no adquiere DPV xNv o incrementos en otros atributos, sólo las habilidades

Nv10 - Destruir Reliquia ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su Reliquia que esté a la vista; los PV de la Reliquia dependen de su categoría (Reliquias de categoría **A** tienen 200PV, las de categoría **B** tienen 100PV, y las de categoría **C** tienen 50PV, ver p.131); si los PV de la Reliquia se reducen a cero, es destruída; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo; las Reliquias recuperan 10PV por día

Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE
El Caballero puede hacer 4 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

CABALLERO MÍSTICO (templario)

Los Caballeros Místicos son los guardianes de su religión, pueden hechizar sus armas con energía mágica.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Montar Chocobo

Equipo: PP/E

Habilidades:

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Escudo Mágico
Act: Ver/Dur: 1 hora
Si los PV del Caballero Místico alcanzan una cuarta parte de su capacidad total tras recibir daño por ataques enemigos o trampas, instantáneamente se activa esta habilidad que le otorga DE+3, DM+3, EV+2, BM+2, y cualquier daño que reciba se reduce la mitad; sólo funciona 1 vez por día

Arma Mística ATvsDE
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: Nv+Ajuste de MEN
El arma del Caballero Místico es envuelta en energía elemental, obtiene AT+1; el daño causado es igual al daño del arma +MEN; hay enemigos que pueden ser particularmente vulnerables o resistentes a ciertos elementos; en Nv1 el Caballero Místico puede usar solamente 1 elemento (a elección del jugador) y cada vez que alcanza un nuevo Nivel elige 1 elemento más, en cualquier orden: Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Aire, Electricidad, Veneno, Gravedad, Oscuridad y Luz

Nv2 - Hechizar Arma I ATvsDE, MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: 1 ataque
El arma del Caballero Místico es envuelta en magia por 1 turno, y aquel que sea golpeado por este ataque recibe daño normal más una magia de efecto negativo (obtiene AT+1 al golpear y MA+2 para impactar la magia); el Caballero elige una de las siguientes magias en Nv2 y cada que sube Nv elige una nueva: *Atemorizar* (p.29), *Sin Acción* (p.50), *Silencio* (p.50), *Sueño* (p.50), *Ósmosis* (p.50), *Drenar* (p.50), *Veneno* (p.50), *Inmovilizar* (p.50), *Lentitud* (p.76); debe declarar cual magia aplica a su ataque antes de lanzar los dados para golpear a su enemigo; *Hechizar Arma I, II* y *III* cancelan los efectos de *Arma Mística, Arma Arcana, Arma Divina*, y viceverza

Nv4 - Arma Arcana ATvsDE
Como *Arma Mística*, pero obtiene AT+2 y el daño causado es igual al daño del arma +MENx2

Nv5 - Ataque Doble ATvsDE
El Caballero Místico puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv6 - Hechizar Arma II ATvsDE, MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: 1 ataque
Igual que *Hechizar Arma I* pero las magias a elegir son: *Punto Débil* (p.50), *Confusión* (p.51), *Berserk* (p.51), *Dispel* (p.52), *Venganza* (p.60) y *Detener* (p.76); en Nv6 elige una de estas magias, y elige una nueva al subir Nv

Nv8 - Arma Divina ATvsDE
Como *Arma Mística*, pero obtiene AT+3 y el daño causado es igual al daño del arma +MENx3

Nv10 - Hechizar Arma III ATvsDE, MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: 1 ataque
Igual que *Hechizar Arma 1* pero las magias a elegir son: *Petrificar* (p.51), *Sapo* (p.52) y *Muerte* (p.72); en Nv10 elige una, y elige una magia nueva al subir Nv

Nv10 - Ataque Triple ATvsDE
El Caballero Místico puede hacer 3 ataques normales por turno

CABALLERO ONION

El misterioso Caballero Onion es una Profesión muy particular. Puede equipar cualquier tipo de arma o armadura y puede lanzar muchos tipos de magia.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AP
Usar AA
Usar AF
Usar AM
Montar Chocobo

Equipo: PP/E

Habilidades:

Progreso Acelerado
Al alcanzar Nivel par (Nv2, Nv4, Nv6, etc.) recibe +1 a un Atributo Primario de su elección

Élite Única
AT+1, DE+1, MA+1, DM+1 cada que alcanza Nv

Versátil
Puede usar cualquier tipo de arma y armadura

Artes Arcanas
Puede usar todas las magias disponibles para Hechicero, Mago Blanco, Mago Negro, Mago Rojo y Mago del Tiempo; al crear personaje se puede elegir 1 magia de cada Profesión mencionada de Nv1, y en el transcurso del juego puede aprender todos los demás conjuros, aunque no los aprende automáticamente al subir niveles

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Nv4 - Ataque Doble ATvsDE
El Caballero Onion puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv8 - Ataque Triple ATvsDE
El Caballero Onion puede hacer 3 ataques normales por turno

Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE
El Caballero Onion puede hacer 4 ataques normales por turno

Nv16 - Ataque Quíntuple ATvsDE
El Caballero Onion puede hacer 5 ataques normales por turno

CABALLERO OSCURO (antipaladín)

Los Caballeros Oscuros obtienen sus habilidades tras un arduo entrenamiento. Usan técnicas que algunos pueden considerar prohibidas.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 10

DM: 6

HaCo:
Usar ACCM
Usar ACCG
Montar Chocobo

Equipo: PP/E

Habilidades:

Oscuridad ATvsDE
Act: 0/Dur: 3
El Caballero Oscuro causa doble daño si impacta con sus ataques normales, pero pierde 10% de sus PV actuales (multiplica x1.1 ignorando decimales)

Arma Sangrienta ATvsDE
PM: 5/AdE: 1 enemigo golpeado
Antes de atacar el Caballero puede agregar este efecto a su ataque normal cuerpo a cuerpo, causando que absorba como PV la mitad del daño causado; sólo funciona en criaturas vivas

Círculo Arcano
PM: 5/Act: 0/AdE: Aliados en Nv metros/Dur: ESP
Caballero Oscuro y aliados obtienen DM+3 y BM+3

Nv2 - Ataque Destructor ATvsDE, MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Este ataque causa el daño normal por arma +*Detener* (p.76); el enemigo gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Caballero Oscuro

Nv2 - Ataque Mejorado
El Caballero Oscuro obtiene AT+1 y todo daño que cause se incrementa 1d puntos; incluir este dado extra después de calcular daño doble y similares; en Nv6 los ajustes son AT+2 y +2d de daño extra; en Nv10 los ajustes son AT+3 y 3d de daño extra

Nv3 - Magia Negra
Puede usar las siguientes magias de Nv3 a Nv5: *Fuego, Hielo, Trueno, Aero, Veneno, Sismo, Agua, Extra-G;* de Nv6 a Nv8: *Fuegora, Hielora, Truenora, Aerora, Venenora, Sismora, Aguara, Sombra, Kilo-G;* de Nv9 a Nv11: *Fuegoga, Hieloga, Truenoga, Aeroga, Venenoga, Sismoga, Aguaga, Sombrara, Mega-G;* de Nv12 en adelante: *Fuegoya, Hieloya, Truenoya, Aeroya, Venenoya, Sismoya, Aguaya, Sombraya, Giga-G;* estas magias se aprenden de magos y Caballeros Oscuros, se obtienen como tesoro, y hasta se compran (ver Mago Negro, p.69)

Nv3 - Vehemencia
PM: 5/Act: 0/Dur: Ver
Al activarse esta habilidad el Caballero Oscuro gana AT+3 y causa +50% más daño con sus ataques y técnicas (multiplica x1.5 ignorando decimales), pero recibe DE-2 y el daño recibido se incrementa (+50%); una vez activada, la habilidad no finaliza hasta que el Caballero Oscuro lo desee, pero desactivarla consume su turno (Act: 0)

Nv4 - Ataque Sanguinario ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Este ataque causa daño normal, pero el daño causado indica la cantidad de PV que el Caballero recupera; sólo funciona en criaturas vivas

Nv4 - Resistir Parálisis
El Caballero Oscuro siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen parálisis

Nv4 - Ataque Doble ATvsDE
El Caballero Oscuro puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv5 - Ataque Infernal ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Este golpe causa daño normal, pero el daño causado es transformado en PM que el Caballero recupera; el *Ataque Infernal* también funciona en criaturas sin puntuación de PM

Nv5 - Exterminador Arcano
El Caballero Oscuro causa daño extra igual a su Nv+ el Nv del afectado contra enemigos que usen magias o habilidades de Bardo, Danzarina, Dibujante, Geomante, Hechicero, Invocador, Mago Azul, Mago Blanco, Mago Negro, Mago Rojo y Mago del Tiempo

Nv6 - Devorador de Alma
PM: 5/Act: 0/AdE: El Caballero Oscuro/Dur: ESP
Al activar esta habilidad el Caballero gana AT+3 y pierde -Nv PV cada vez que cause daño con sus ataques, pero suma +Nv x2 al daño causado

Nv7 - Gran Oscuridad ATvsDE
AdE: 1d enemigos en Nvm radio
Ahora *Oscuridad* puede golpear varios enemigos en el área (hacer chequeo de AT por cada enemigo afectado, el Caballero Oscuro pierde sólo 10% de sus PV sin importar cuántos enemigos golpee)

Nv7 - Ataque Abismal ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
El Caballero Oscuro causa triple daño si impacta con su arma, pero cada vez que cause daño con esta habilidad, pierde 20% de sus PV actuales (multiplica x1.2 ignorando decimales)

Nv8 - Sacrificio Maldito ATvsDE, MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
El Caballero Oscuro causa daño triple +1d por cada decena de PV actuales +*Lentitud* (p.76); el enemigo gana DM+2 por cada Nv superior al Nv del Caballero Oscuro); si el Caballero Oscuro causa daño con esta habilidad, pierde 30% de sus PV actuales (multiplica PV actuales x1.3 ignorando decimales)

Nv8 - Ataque Triple ATvsDE
El Caballero Oscuro puede hacer 3 ataques normales por turno

Nv9 - Tenacidad
Los DPV del Caballero Oscuro cambian de 3 a 4, también incrementa 10% la capacidad total de PV

Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE
El Caballero Oscuro puede hacer 4 ataques normales por turno

DANZARINA (bailarina)

Las Danzarinas son similares a los Bardos en lo que respecta al uso de la música y sus poderes. En lugar de instrumentos musicales, las Danzarinas usan la danza para crear diferentes efectos mágicos.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:
Danzar
Usar ACCP
Correr
Saltar

Equipo: PL

Habilidades:

Atractivo
La Danzarina obtiene +3 en chequeos sociales con aquellos del sexo opuesto

Nv5 - Furia
PM: 0/Act: Ver/AdE: la Danzarina/Dur: Nv
Al activar esta habilidad a Danzarina incrementa automáticamente AT+1 y +Nv al daño de sus ataques con armas cada vez que recibe daño por enemigos (o sus trampas); estos incrementos son acumulables, pero desaparecen todos al acabarse la duracion de la habilidad

Nv10 - Volar
PM: 10/Act: 0/
AdE: la Danzarina/
Dur: Nv x2
La Danzarina ahora puede moverse por los aires (MO x2)

Hay ciertas prendas mágicas que funcionan como armas, y que sólo la Danzarina puede usar apropiadamente. Cuando la Danzarina usa estas prendas obtiene efectos mágicos variados. El tipo de prenda tiene 3 variantes generales: Paños, Cintas y Bufandas. Las habilidades de los accesorios a continuación tienen Act: 0

Prenda Damask
AT+1/Daño: 1d+1/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Causa *Curar* (p.63)

Prenda Kashmir MAvsDM
AT+2/Daño: 1d+2/PM: 3/AdE: Enemigos en 10m radio/Causa *Sin Acción* (p.50)

Prenda de Seda Wyrm MAvsDM
AT+3/Daño: 1d+3/PM: 3/AdE: Criatura impactada/ Dur: Nv+1d/Causa *Veneno* (p.50)

Prenda Croakadil
AT+4/Daño: 1d+4/PM: 5/AdE: AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d/Los beneficiados obtienen MA+2 y +2d al daño/curación causado con magias

Prenda de Piel de Pantera
AT+5/Daño: 1d+5/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d/Causa *Regen* (p.65)

Prenda Hidrascama
AT+6/Daño: 1d+6/PM: 20/AdE: Criatura tocada/ Causa *Rapidez* (p.76)

Prenda Estrella Fugaz
AT+7/Daño: 1d+10/PM: 10/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d/Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +2d extra de daño con ataques físicos, sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo

Para interpretar las siguientes danzas siempre necesita ser capaz de moverse. Al subir Nivel recibes una danza automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otras Danzarinas, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

DANZAS DE NIVEL 1 A NIVEL 4

Cazería de Brujas MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Reduce Nv+1d PM de cada afectado

Danza Fascinadora MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 criatura a 20m/Dur: Ver
Mientras la Danzarina permanezca bailando, el afectado no tomará acciones en su turno, en cambio, se quedará observando la danza; estos efectos desaparecen si el afectado es tocado por alguien (hacer chequeo de MEN por cada intento, si los falla continúa fascinado ese turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina

Danza Lenta MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Causa *Lentitud* (p.76)

Desilusión MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/ Dur: Nv+1d
Los afectados reciben MA-1 y el daño/curación que causen con magias se reduce -(Nv+1d)

Étude
PM: 5/Act: 0/AdE: Sólo aliados en Nv+20m radio/ Dur: Ver
Mientras la Danzarina permanezca bailando, sus aliados reciben +1 a un Atributo Primario a elección de la Danzarina; sólo aumenta FUE, AGI, VIT, MEN, y ESP; este aumento incrementa temporalmente cualquier otro Atributo Secundario y sus ajustes por la duración de la danza

Minueto Desmenuzador MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/ Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DE-1 y el daño que causen con armas y ataques físicos se reduce -(Nv+1d)

Polka-Polka MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben una penalización de AT-2

Trenodia Acuática MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Agua; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Eólica MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Aire; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Flamígera MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Fuego; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Gélida MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Hielo; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Luminosa MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Luz; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Oscura MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Oscuridad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Relampagueante MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Electricidad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Terrestre MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Tierra; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Venenosa MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Veneno; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Wiznaibus MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/Causa Nv+1d de daño en cada afectado

DANZAS DE NIVEL 5 A NIVEL 8

Anti-Trenodias
PM: 5/Act: 0/AdE: Danzarina y aliados en Nv+20m radio/Dur: Nv+1d
La Danzarina podrá crear sus Trenodias de Nv1 a Nv4 con efectos opuestos para beneficiar a sus aliados, quienes obtienen DM+3 contra magias que causen daño elemental específico; si los beneficiados son afectados por tales magias, el daño recibido se reduce Nv+1d puntos

Cazería de Brujas II MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Reduce Nv x+2d PM de cada afectado

Danza Fascinadora II MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos a 20m/Dur: Ver
Mientras la Danzarina permanezca bailando, los afectados no tomarán acciones en su turno, en cambio, se quedarán observando la danza; estos efectos desaparecen si los afectados son tocados por alguien (hacer chequeo de MEN por cada intento, si los falla continúa fascinado ese turno); cada afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina

Danza Prohibida MAvsDM
PM: 5/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Cada afectado sufre un efecto negativo al azar de la siguiente lista, lanza 1d para determinar el efecto:
1-*Ceguera* (p.50)
2-*Confusión* (p.51)
3-*Inmovilizar* (p.50)
4-*Sin Acción* (p.50)
5-*Silencio* (p.50)
6-*Sueño* (p.50)
7-*Zombi* (p.50)
8-*Imp* (p.51)
9-*Sapo* (p.52)
10-*Veneno* (p.50)

Los afectados ganan DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina

Desilusión II MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben MA-2 y el daño/curación que causen con magias se reduce -(Nv+2d)

Gran Étude
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado en Nv+20m radio
Los beneficiados reciben +3 a un Atributo Primario a elección de la Danzarina; sólo aumenta FUE, AGI, VIT, MEN, y ESP; este aumento incrementa cualquier otro Atributo Secundario y sus ajustes por la duración de la danza

Minueto Desmenuzador II MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben DE-2 y el daño que causen con armas y ataques físicos se reduce -(Nv+2d)

Polka-Polka II MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben una penalización de AT-3

Trenodia Acuática & Terrestre MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Agua y/o Tierra; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Trenodia Eólica & Relampagueante MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Aire y/o Electricidad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Trenodia Flamígera & Gélida MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Fuego y/o Hielo; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Trenodia Luminosa & Sombría MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Luz y/o Oscuridad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Wiznaibus II MAvsDM
PM: 10/Act: 0/
AdE: Enemigos en Nv+20m radio/Causa Nv x2+2d de daño en cada afectado

DANZAS DE NIVEL 9+

Anti-Trenodias II
PM: 10/Act: 0/AdE: Danzarina y aliados en Nv+20m radio
La Danzarina podrá crear sus Trenodias dobles de Nv5 a Nv8 con efectos opuestos para beneficiar a sus aliados, quienes obtienen DM+5 contra magias enemigas que causen daño elemental específico; si los beneficiados son afectados por tales magias, el daño recibido se reduce la mitad

Cazería de Brujas III MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Reduce Nv+3d PM de cada afectado

Desilusión III MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben MA-3 y el daño/curación que causen con magias se reduce -(Nv+3d)

El Último Vals MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados en combate pierden su turno para actuar (no mueven, no atacan, no hablan, nada, simplemente pierden su turno o su siguiente turno si actuaron antes que la Danzarina en orden de iniciativa); obtienen DM+5 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina; esta Danza no mantiene sus efectos si la Danzarina continúa bailando

Minueto Desmenuzador III MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben DE-3 y el daño que causen con armas y ataques físicos se reduce -(Nv+3d)

Polka-Polka III MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Los afectados reciben una penalización de AT-4

Wiznaibus III MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Causa Nv x3+3d de daño en cada afectado

DIBUJANTE (artista, pictomante)

Los Dibujantes utilizan sus pinceles mágicos para crear diferentes efectos. Sus imágenes parcialmente ilusorias pueden afectar el mundo real.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 8

DM: 6

HaCo:
Pintura/Dibujo
Concentración
Usar ACCP

Equipo: PL

Habilidades:

Los Dibujantes pueden usar Pinceles Mágicos que les permiten hacer sus Artes, es decir, trazos en el aire que crean imágenes. Las Artes *Boceto* y *Fascinar* requieren el uso de uno de estos pinceles para funcionar; la habilidad *Pintura Ilusoria* requiere cualquier elemento para dibujar y una superficie en la que se dibuje. Estos pinceles se consideran Armas Mágicas, usados para atacar un enemigo a distancia.

Pincel Chocobo ATvsDE
Alcance: 1 enemigo a MEN metros/AT+3/MA+1/
Causa 1d+1 de daño

Pincel DaVinci ATvsDE
Alcance: 1 enemigo a MEN+1 metros/AT+5/MA+1/
Iniciativa+1/Causa 2d+2 de daño

Pincel Arcano ATvsDE
Alcance: 1 enemigo a MEN+2 metros/AT+6/MA+2/
Iniciativa+1/Causa 3d+3 de daño

Pincel Arcoiris ATvsDE
Alcance: 1 enemigo a MEN+3 metros/AT+7/MA+4/
Iniciativa+2/Causa 4d+4 de daño

Pincel Angelical ATvsDE
Alcance: 1 enemigo a MEN+4 metros/AT+8/MA+6/
Iniciativa+4/Causa 5d+5 de daño/Con 18, 19 y 20 natural causa *Confusión* (p.51)

ARTES

Pintura Ilusoria
PM: Ver/Act: Ver/AdE: Ver/Dur: Ver
Aquello que el Dibujante pinte se materializa; existen ciertos parámetros que gobiernan estos dibujos; la duración de las imágenes es Nv x1d turnos, pero si se desea mayor duración se invierte 1PM por cada turno extra:

Objetos: PM: 1/Act: 0/Cosas inanimadas (mesas, sillas, puertas, paredes, etc.)

Fauna & Flora: PM: 3/Act: 1/Plantas y animales comunes (árboles, chocobos, gallinas, perros, etc.)

Persona: PM: 5/Act: 2/Personas y/o monstruos raros o nunca vistos (un Caballero Oscuro, La Princesa Sara, Bahamut, Arma Omega, etc.)

Audio: PM: 1/La imagen puede emitir sonidos que el Dibujante ha escuchado antes, de lo contrario los sonidos emitidos sonarán como si el Dibujante estuviese tratando de remedar tales sonidos por sí mismo

Movimiento: PM: 1/AdE: Nv x10m radio/Si se desea hacer que la imagen se mueva, se invierte PM; la imagen sólo puede moverse en el área indicada

Existencia: PM: 5/Todas las imágenes creadas son ilusiones inmateriales, pueden atravezar paredes pero se desvanecen si salen del AdE; para hacerlas materiales se gastan los PM extra y la imagen obtiene PV= Nv x3, DE= Nv+10, DM= Nv+5; si los PV de la imagen se reducen a cero, se desvanece

Boceto MAvsDM
PM: Nv/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10 metros, ver texto/Dur: 1 ataque
El Dibujante traza unas líeas rápidas en el aire que se transforman en el enemigo dibujado; el Dibujante hace chequeo de MA, obtiene MA+1 por cada Nv superior al Nv del enemigo dibujado, y MA-1 por cada Nv inferior al del enemigo; esta imagen atacará 1 enemigo en el AdE (el Dibujante elige el objetivo del ataque), usando para sus tiradas los Atributos del enemigo dibujado (AT y MA); si el enemigo posee magias o habilidades especiales, lanza 1d, un # impar indica un ataque normal, # par indica una magia o ataque especial, aunque solamente puede lanzar habilidades de Act: 0 (el Narrador decide al azar qué habilidad es usada por la imagen si el enemigo posee varias), causa daño como si el enemigo mismo atacara; la imagen desaparece después de atacar; funciona solamente si el enemigo dibujado es visible y en el AdE; se recomienda llevar una lista de los enemigos boceteados

Nv2 - Cautivar MAvsDM
PM: 0/Act: 0/AdE: 1 criatura a 10m/Dur: Ver
El Dibujante hace figuras geométricas en el aire hechas de luz mágica hipnotizante; mientras el Dibujante permanezca haciendo trazos en el aire, el afectado no atacará ni tomará acciones agresivas, en cambio se queda observando las figuras; estos efectos desaparecen si el afectado recibe cualquier tipo de daño o magia, o si el Dibujante se detiene; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Dibujante; en Nv3 puede cautivar 2 enemigos al mismo tiempo, en Nv6 puede cautivar 3, en Nv9 puede cautivar 4,etc.

Nv3 - Espejismo
PM: 5/Act: 1/AdE: Nv x10m radio/Dur: Nv x2
El Dibujante crea en toda el área indicada la apariencia de algún otro lugar, sea visto antes o fruto de su imaginación; esto otorga al Dibujante y sus aliados AT+1, DE+1, MA+1 y DM+1; los elementos físicos del entorno no cambian, pero se ven distintos de acuerdo al entorno creado por el Dibujante; por ejemplo, puede hacer un *Espejismo* de una jungla en los pasillos de un castillo; paredes y objetos en el área ahora aparecen envueltos en una ilusión que los asemeja a arbustos y rocas; además, si lo desea, cambia la temperatura en el AdE de acuerdo al *Espejismo* favoreciendo siempre a sus aliados, y brinda los beneficios por terreno al Geomante (ver *Geomancia* p.45)

Nv5 - Incrementar Poder
PM: 0/Act: Ver/AdE: El Dibujante/Dur: Nv
Esta habilidad se activa sólo cuando el Dibujante recibe daño por enemigos o trampas; incrementa AT+1, MA+1 y +Nv al daño/curación de sus ataques, bocetos y magias; este ajuste se acumula por la duración indicada

Nv7 - Control MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Ver
El Dibujante se concentra en un oponente; si su chequeo de MA es exitoso (gana MA+1 por cada Nv superior al enemigo, y -2 por cada Nv inferior al enemigo) el Dibujante puede controlar las acciones del enemigo; cuando el Dibujante controla al enemigo podrá saber qué ataques y habilidades posee, y podrá obligarlo a ejecutarlas contra su voluntad, tal como si el enemigo fuese una marioneta; sin embargo, si el enemigo controlado recibe daño de cualquier tipo, el *Control* finaliza; si el Dibujante hace cualquier otra acción que no sea concentrarse, *Control* finaliza también, o si el enemigo controlado sale del AdE (Nv+10m radio)

Nv9 - Gran Boceto
Como *Boceto*, pero puede crear la imagen de algún enemigo boceteado anteriormente

Nv10 - Volar
PM: 5/Act: 0/AdE: El Dibujante/Dur: Nv
El Dibujante puede moverse por los aires (MO x2)

DOMADOR (entrenador, maestro de bestias)

Los Domadores son expertos en el cuidado y amaestramiento de bestias y animales.

DPV: 2

DPM: 1

DE: 9

DM: 5

HaCo:
Usar ACCP
Fauna
Montar Chocobo

Equipo: PL

Habilidades:

Mascota
La Mascota es un animal que está amaestrado por el Domador; la Mascota siempre considera al Domador su mejor amigo; ha de tratársele con respeto y cuidado, mantenerlo bien alimentado y en buenas condiciones de salud; el Domador inicia el juego con 1 Mascota de la siguiente lista (lanza 1d, puedes elegir el tipo específico de Mascota, por ejemplo si eliges *Felino* puede ser un tigre o un gato, si es *Can* puede ser un lobo o un zorro, etc.):
1 - *Felino* (gato, lince, leopardo, tigre, etc.)
2 - *Saurio* (reptil, lagarto, serpiente, dinosaurio, etc.)
3 - *Can* (perro, lobo, zorro, hiena, etc.)
4 - *Roedor* (rata, ardilla, conejo, castor, etc.)
5 - *Ave* (paloma, halcón, chocobo, cuervo, etc.)
6 - *Bicho* (araña, escorpión, mantis, escarabajo, etc.)
7 - *Rumiante* (toro, caballo, venado, llama, etc.)
8 - *Simio* (chimpancé, gorila, orangután, tití, etc.)
9 - *Úrsido* (oso pardo, panda, negro, polar, etc.)
10 - Elige cualquiera
Cada Mascota tiene atributos de acuerdo al Nivel del Domador, quien elige el tamaño de su mascota inicial, además de la apariencia; las mascotas tendrán el mismo Nv que el Domador, se consideran semiinteligentes y aunque no hablan pueden entender con facilidad las palabras del Domador, ayudándole siempre lo mejor que puedan, pero se confundirán con órdenes muy detalladas y complejas:

PV: Nv x15 **AT:** Nv+3
DE: Nv+15 **DM:** Nv+5
EV y **BM:** 5 Ataque causa Nv+2d daño

Ataques: Nv1: 1 ataque x turno, Nv4: 2 ataques, Nv8: 3 ataques, Nv12: 4 ataques, etc.

Poderes: A discreción del Narrador la Mascota puede tener habilidades como los enemigos (ver Magias Azules p.59 y Enemigos p.138)

Movimiento: Si la Mascota es bípeda: MO=10; cuadrúpeda: MO=15; si vuela: MO=20; si repta: MO=5

Nv5 - Resistencia: La Mascota reduce 1 punto a cualquier daño recibido, 2 puntos en Nv6, 3 puntos en Nv7, 4 puntos en Nv8, 5 puntos en Nv9, etc.

Tamaño: El jugador puede elegir el tamaño que desee para su tipo de mascota; como base, una Mascota pequeña puede cargarse en el hombro, una mediana camina al lado del Domador, y una grande puede cabalgarse (mascotas voladoras sólo están disponibles a partir de Nv10)

Pérdida y Muerte: Si la Mascota muere, el ESP del Domador se reduce a la mitad por 24 horas, después de las cuales puede buscar una nueva Mascota (lanzar dado nuevamente) o la puede comprar (el precio será igual a Nv x1000Gil) pero el entrenamiento tomará 1 semana, después de la cual la Mascota adquiere los atributos mencionados

Leer Mirada ESP
AdE: 1 criatura a Nv+10m
El Domador mira fijamente los ojos del oponente; hace chequeo de ESP, y si es exitoso logra conocer sus intenciones; no funciona en criaturas sin ojos o sin mente; *Leer Mirada* funciona automáticamente con la mascota del Domador

Empatía Animal ESP
El Domador obtiene +3 a chequeos sociales con criaturas semiinteligentes como perros, tigres, cuervos, cerdos, delfines, ballenas, simios, chocobos y semejantes (no funciona en aquellos de tribus Bestia, pues éstos son criaturas inteligentes)

Tácticas Salvajes
Gana AT+2 y DE+2 si pelea contra bestias semiinteligentes y otros animales que no hablan

Sentir Enemigo MEN, ESP
Act: 1/AdE: Radio de Nv x10m
El Domador puede sentir la presencia de un enemigo en el AdE; puede indicar su dirección y cercanía; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha sentido una presencia enemiga sin que el Domador estuviera alerta

Calmar ESP, MAvsDM
Act: 0/AdE: 1 objetivo a Nv+10m
El Domador pide al objetivo que se calme; hace chequeo de ESP (bonificado), si es exitoso la bestia se calma y no atacará, excepto si el Domador o sus aliados hacen alguna acción agresiva, en tal caso la bestia se vuelve inmune a *Calmar* por ese día; sólo funciona en bestias semiinteligentes; cada Nv del oponente por encima del Nv del Domador reduce en -2 el chequeo de ESP; *Calmar* cancela *Berserk* (hacer chequeo de MA; salir de este estado tiene consecuencias, ver *Berserk* p.28)

Nv2 - Exterminador de _____
El Domador elige un título a Nv2: Exterminador de Goblins, o Flanes, o Bombs, o Fieras, o Avianos, o No-Muertos, o Espantos, o Ahrimanes, o Trents, o Golems, o Demonios, o Behemoths, o Dragones; cada que suba Nv elige un título nuevo; al luchar contra enemigos en los que tenga elegido título, obtiene AT+1 e incrementa el daño causado +Nv+1d con cualquier ataque

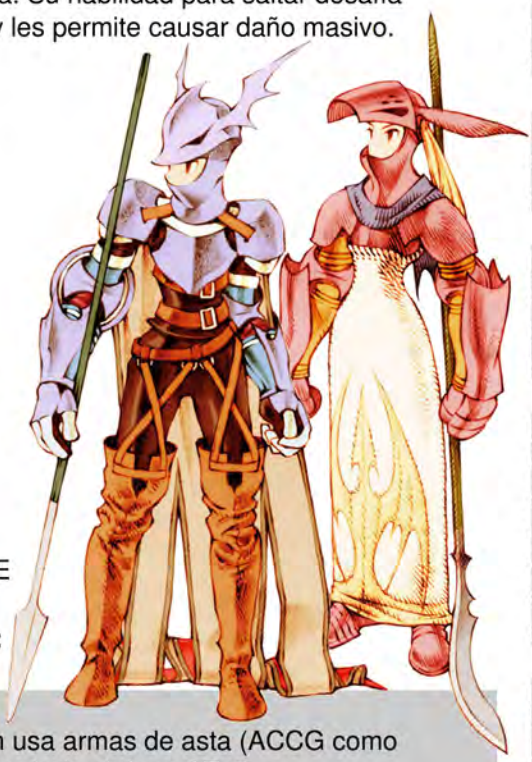
Nv3 - Resistir Lentitud
El Domador siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen *Lentitud*

Nv4 - Llamar Animales
PM: 3/Act: 1/AdE: 1d animales en radio de Nv x20m/ Dur: ESP+1d
El Domador silba, grita o aúlla, llamando animales en el AdE (si los hay) para que le ayuden en lo que necesite (combate o tareas simples); si un animal pierde dos tercios de sus PV tratará de huir, aunque el Domador puede hacer un chequeo de ESP para que el animal no se vaya; los animales son controlados por el Narrador, generalmente tienen Nv menor o igual al Domador; puede usarse la plantilla del Chocobo (p.141) para determinar sus atributos, a discreción del Narrador

Nv5 - Aullido Bestial
Causa *Atemorizar* (p.29)

DRAGOON (lancero, caballero dragón)

Los Dragoon son guerreros expertos en el uso de armas de asta. Su habilidad para saltar desafía la gravedad y les permite causar daño masivo.



DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:
Usar ACCM
Usar ACCG
Correr
Saltar

Equipo: PP/E

Habilidades:

Lancero
Si el Dragoon usa armas de asta (ACCG como lanzas y alabardas), obtiene AT+2

Cazador de Dragones
Gana AT+2 y DE+2 si pelea contra dragones

Salto ATvsDE
El Dragoon puede saltar y al caer atacar 1 enemigo, si le impacta le causa mayor daño:
Nv1: Causa máximo daño posible por arma (Ejemplo: causa 30 puntos de daño con arma que cause 3d, +ajuste por FUE)
Nv4: Máximo daño posible por arma x1.5 (+50%)
Nv7: Máximo daño posible por arma x2 (+100%)
Nv10: Máximo daño posible por arma x2.5 (+150%)
Nv13: Máximo daño posible por arma x3 (+200%)
Nv16: Máximo daño posible por arma x3.5 (+250%)
Nv19: Máximo daño posible por arma x4 (+300%)
El Dragoon no necesita distancia de impulso al saltar

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Caer AGI
El Dragoon no sufre daño si cae de alturas iguales a su Nv+AGI en metros; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI

Agilidad Extrema
El Dragoon obtiene Movimiento+5 y obtiene +Nv+3 en los chequeos para saltar

Nv5 - Corazón de Dragón
Si el Dragoon pierde todos sus PV, se levanta nuevamente con 10% de sus PV; sólo funciona 1 vez por día

Nv7 - Ataque Dragón ATvsDE
Cuando el Dragoon cause daño con su ataque cuerpo a cuerpo, puede decidir distribuir la cantidad causada para que el enemigo pierda PV y PM (por ejemplo, si el ataque con su lanza causa 35 puntos de daño, puede decidir que 30 de esos puntos se reducen a PV y los 5 restantes se reducen a PM)

Nv9 - Alas de Dragón
El Dragoon es inmune a daño por caídas desde cualquier altura, mientras no estén impedidos sus movimientos

FREELANCER (independiente)

Los Freelancer (frilancer) son héroes versátiles que hacen de todo un poco. Son expertos en armas y pueden usar algunas magias básicas.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 9

DM: 6

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AP
Usar AF
Usar AA
Usar AM

Equipo: PP/E

Habilidades:

Versátil
Puede usar cualquier tipo de arma y armadura

Ambidextro
Si tiene equipada 1 arma en cada mano, puede atacar 2 veces por turno

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Mago
El Freelancer puede usar magias de Hechicero, Mago Blanco y Mago Negro, pero sólo las de Nv 1 a Nv3; al crear personaje eliges una magia de Nv1, pero al subir Nv no se ganan automáticamente; las demás magias se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran

Nv5 - Ataque Doble ATvsDE
Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 2 veces con cada una)

Nv6 - Ascención
El Freelancer puede cambiar de Profesión al alcanzar Nv6, debe encontrar en el transcurso del juego un lugar donde pueda aprender las habilidades de su nueva Profesión; sus atributos no cambian, pero cada que suba Nv obtiene los ajustes de la nueva Profesión (DPV, DPM, habilidades, etc.); conserva sus HaCo y suma las ofrecidas por la nueva Profesión; cuando Asciende ya no puede aprender las habilidades de Freelancer de niveles posteriores

Nv10 - Ataque Triple ATvsDE
Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 3 veces con cada una)

Nv15 - Ataque Cuádruple ATvsDE
Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 4 veces con cada una)

GEOMANTE

Los Geomantes dominan el poder de la naturaleza, que se manifiesta en sus habilidades. El tipo de terreno en el que se hallen les otorga diferentes poderes elementales.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Minerales
Nadar
Flora
Ubicación Espacial

Equipo: PL

Habilidades:

Ignorar Terreno
El Geomante siempre se mueve a la misma velocidad sin importar las características naturales del terreno que normalmente reducen MO; esto le permite moverse al máximo de su MO en terreno pedregoso, con malezas y enredaderas, pantanos, etc.

Caminar sobre Agua
El Geomante puede caminar lentamente (MO a la mitad) sobre la superficie de aguas tranquilas (lagos, estanques, mar tranquilo, etc.)

Geomancia MAvsDM (x2)
PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos en Nv+10m radio
El Geomante invoca el poder de la naturaleza, creando efectos mágicos de acuerdo al área o terreno en que se halle cuando hace *Geomancia*; lanzas 1d para determinar cual poder específico es activado: **# impar** indica el primer poder, **# par** indica el segundo; algunos poderes pueden generar efectos mágicos como aquellos creados por el Hechicero y Mago del Tiempo, otros causan daño elemental, y otros causan ambos, en tal caso el Geomante primero hace un chequeo para impactar magia, si es exitoso hace otro chequeo para impactar el efecto mágico adverso; ver las magias de Hechicero (p.49) y Mago del Tiempo (p.75) para Duración y ajustes a DM de acuerdo al Nv del lanzador:

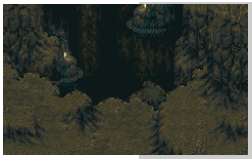
Desierto/Arena
1: *Arena Movediza* (atrapa a la víctima, causa *Inmovilizar,* p.50)
2: *Tormenta de Arena* (causa Nv x3+1d de daño de Aire/Tierra +*Ceguera,* p.50)

Bosque/Árboles
1: *Enredadera* (raíces y plantas atrapan a la víctima, causa *Detener,* p.76)
2: *Fuego Fatuo* (causa 3d de daño de Fuego +*Sueño,* p.50)

Llanura/Hierba
1: *Golpe de Viento* (causa Nv x3+1d de daño de Aire)
2: *Furia Gaia* (hierbas y raíces azotan al enemigo, causa Nv x2+2d de daño de Tierra/Veneno +*Lentitud,* p.76)

Pantano/Lodo
1: *Torrente* (causa Nv x2+1d de daño de Agua/Tierra +*Cerdo,* p.52)
2: *Fango* (causa Nv+3d de daño de Agua/Tierra +*Condena,* p.61)

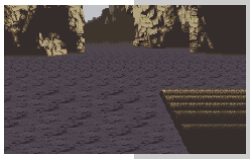
Montaña/Rocas
1: *Alud* (causa Nv xESP de daño de Tierra y desplaza a la víctima Nv+1d metros en la dirección que el Geomante elija)
2: *Estalagmitas* (causa Nv x3+1d de daño de Tierra +*Petrificar,* p.51)



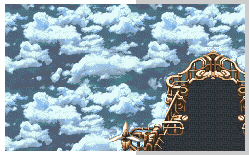
Caverna/Dungeon
1: *Estalactitas* (causa Nv xMEN de daño de Tierra)
2: *Derrumbe* (causa Nv x2+3d de daño de Tierra +*Sin Acción,* p.50)

Ciudad/Entorno Urbano
1: *Alcantarilla* (causa Nv x2+1d de daño de Veneno +*Veneno,* p.50)
2: *Golpe Sónico* (causa Nv x2+3d de daño de Aire +*Lentitud,* p.76)

Hielo/Nieve
1: *Helada* (causa Nv+4d de daño de Hielo +*Detener,* p.76)
2: *Cristales* (causa Nv x3+2d de daño de Hielo)

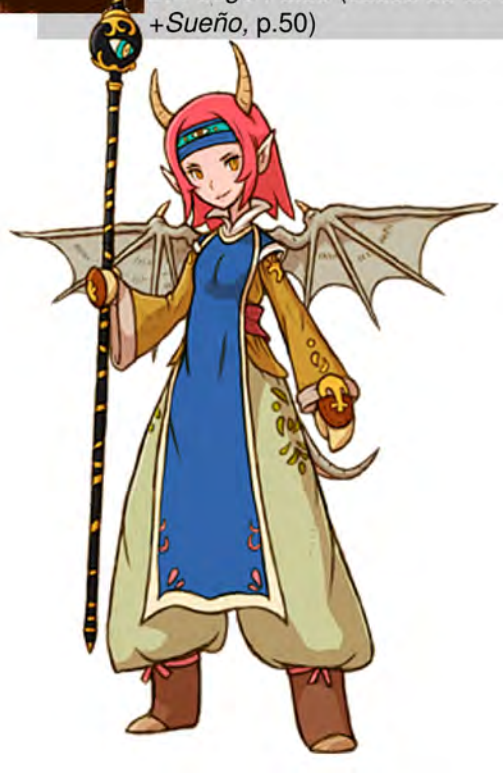


Agua/Lago
1: *Golpe de Agua* (causa Nv x4+2d de daño de Agua)
2: *Torrente Burbujeante* (causa Nv x2+1d de daño de Agua +*Sapo,* p.52)



Aire/Lugares Elevados
1: *Corte de Viento* (causa Nv x3+2d de daño de Aire)
2: *Ráfaga* (causa Nv+3d de daño de Aire +*Silencio,* p.50)

Lava/Volcán
1: *Chorro de Magma* (causa Nv xESP+2d de daño de Fuego +*Muerte,* p.72)
2: *Fuego Fatuo* (causa 3d de daño de Fuego +*Sueño,* p.50)



Cuando el Geomante sube Nivel, automaticamente elige una habilidad de las siguientes:

HABILIDADES DE NIVEL 2 A NIVEL 4

Habilidad Combativa
Si el Geomante usa a 2 manos un arma cuerpo a cuerpo que se usa con 1 mano, gana AT+1 y causa un daño extra de +Nv+1d puntos

Caminar sobre Lava
El Geomante puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte) sobre la superficie de la lava sin causarse daño

Aura Elemental
PM: 5/Act: 0/AdE: El Geomante/Dur: Nv x2
Al activar *Aura Elemental* el Geomante elige 1 elemento: Fuego, Tierra, Agua, Hielo, Aire, Electricidad, Veneno, Gravedad, Oscuridad y Luz; si es atacado con una magia del mismo tipo de elemento elegido, gana DM+2 y el daño será reducido a la mitad, pero si es atacado por un elemento opuesto, recibe DM-2 y el daño se incrementa 50% (elementos opuestos: Fuego vs. Hielo, Tierra vs. Agua, Electricidad vs. Veneno, Aire vs. Gravedad, Oscuridad vs. Luz); si el Geomante crea otra *Aura Elemental* con otro elemento, los efectos de la primera desaparecen

HABILIDADES DE NIVEL 5 A NIVEL 7

Ira de Gaia
PM: 1/Act: 0/AdE: el Geomante/Dur: Nv+10
Al recibir un ataque cuerpo a cuerpo que cause daño al Geomante mientras esta habilidad está activa, inmediatamente contraataca al agresor con *Geomancia,* de acuerdo al área donde se encuentre el Geomante; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv10 funciona 2 veces entre turnos opuestos; en Nv15 funciona 3 veces

Gran Geomancia
Al hacer *Geomancia,* obtiene MA+1 y Nv+1d extra al daño causado en las habilidades que causan daño

Gran Habilidad Combativa
Si el Geomante usa a 2 manos un arma cuerpo a cuerpo que se usa con 1 mano, gana AT+2 y causa un daño extra de Nv+2d puntos

HABILIDADES DE NIVEL 8 A NIVEL 10

Escudo Elemental
Funciona como el *Aura Elemental,* pero en lugar de recibir la mitad del daño por ataques del elemento elegido, ya no recibe ningún daño; si recibe daño por magias del elemento opuesto al elegido, recibe daño normalmente

Correr en Lava
El Geomante puede usar su cifra de MO normalmente al caminar sobre lava

Alterar Naturaleza
PM: 10/Act: 1/AdE: Nv xMEN metros de radio/
Dur: Nv x3
El área indicada se transforma temporalmente en el tipo de terreno deseado por el Geomante (escoje un área en la que pueda hacer *Geomancia*); al alterar la naturaleza del área puede hacer *Geomancia* de acuerdo al nuevo terreno; el efecto es más ilusorio que real, los objetos en el entorno no cambian realmente

HABILIDADES DE NIVEL 11+

Alterar Clima
PM: Ver texto/Act: Ver texto/AdE: Nv x100m radio/
Dur: 1 hora xNv
Puede crear cambios climáticos en el área indicada; tales cambios pueden ser **leves**, como transformar una lluvia torrencial en lluvia normal, o pueden ser **moderados**, como detener una lluvia torrencial, o inlcuso el cambio puede ser **drástico**, por ejemplo, cambiar la lluvia torrencial a un cielo soleado; un cambio leve consume 10PM, uno moderado: 20PM, uno drástico: 30PM; la Activación para cada cambio será 1d turnos para un cambio leve, 2d turnos para cambios moderados, y 3d turnos para cambios drásticos

Aegis Elemental
Funciona como el *Aura Elemental,* pero en lugar de cancelar el daño por ataques del elemento elegido, el daño se absorbe como PV; si recibe daño por magias del elemento opuesto al elegido, recibe sólo la mitad del daño

GUERRERO (escudero)

Los Guerreros son una Profesión básica que se concentra en el combate cuerpo a cuerpo.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG

Equipo: PP/E

Habilidades:

Escudos
DE+1 extra cuando usa escudos (DE+2 en Nv4, DE+3 en Nv8, DE+4 en Nv12, etc.)

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Empuje ATvsDE
Act: 0
Si impacta un golpe sin armas (puño, patada) causa Nv+1d5 y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo

Avance
El Guerrero puede declarar antes de lanzar los dados para atacar que usa su técnica de *Avance*, lo que le otorga AT+2 y causa daño extra (Nv x3); sin embargo, al hacer *Avance* obtiene DE-2 hasta el inicio de su próximo turno

Piedra ATvsDE
AdE: 1 enemigo a FUE metros
El Guerrero toma un objeto pequeño y pesado (como una piedra en el camino) y ataca al enemigo en su rango, si lo golpea causa Nv+1d daño y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo (máximo 3m)

Provocar MAvsDM
Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al Guerrero/
Dur: Nv+1 -Nv del enemigo
El Guerrero hace una señal de manos, grita algo obceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el Guerrero hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP, si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el Guerrero, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Nv2 - Aliviar
PM: 3/Act: 0/AdE: 1 aliado al que pueda tocar
Disipa los efectos de *Ceguera, Silencio* y *Veneno;* si varios efectos negativos están activos en el beneficiado por *Aliviar*, sólo remueve 1 de tales efectos

Nv2 - Contraempuje MAvsDM
Cada vez que el Guerrero reciba daño por un ataque cuerpo a cuerpo, inmediatamente contraataca al agresor con un *Empuje;* sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; de Nv10 en adelante funciona 2 veces entre turnos opuestos

Nv3 - Destreza
El Guerrero incrementa MO+5 e Iniciativa+3 permanentemente

Nv3 - Aumentar SUE
Una vez por partida, el Guerrero puede gastar 1 Punto de SUE para recuperar 1d Puntos de SUE

Nv4 - Enfoque
Act: 0/AdE: El Guerrero
Incrementa AT+2 y el daño causado con armas +Nv x2; es acumulable 3 veces hasta alcanzar AT+6 y daño causado con armas +Nv x6; si no ataca en el siguiente turno se va perdiendo el ajuste por -2 puntos al AT y -Nv x2 al daño, excepto si el Guerrero permanece Enfocando cada turno sucesivo; el *Enfoque* sólo se aplica al daño de 1 ataque, incluso si el Guerrero puede atacar varias veces por turno

Nv4 - Ataque Doble ATvsDE
Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv5 - Acero
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 aliado al que pueda tocar/
Dur: Nv
El beneficiado incrementa AT+1, es acumulable (máximo AT+5); no acumulable con *Enfoque*

Nv5 - Sacrificio
Act: 0/AdE: 1 aliado al que pueda tocar
El Guerrero transfiere Nv+ESP PV a un aliado; el Guerrero debe permanecer con 1PI como mínimo

Nv5 - Ascención
El Guerrero puede cambiar de Profesión al alcanzar Nv5, debe encontrar en el transcurso del juego un lugar donde pueda aprender las habilidades de su nueva Profesión; sus atributos no cambian, pero cada que suba Nv obtiene los ajustes de la nueva Profesión (DPV, DPM, habilidades, etc.); conserva sus HaCo, y suma las ofrecidas por la nueva Profesión; cuando Asciende ya no puede aprender las habilidades de Guerrero de niveles posteriores

Nv6 - Viento en Popa
PM: 5/Act: 0/AdE: Guerrero y aliados en MEN metros/ Dur: ESP
Incrementa MO+3 e Iniciativa +3

Nv7 - Grito de Batalla
Act: 0/AdE: El Guerrero y aliados en MEN metros/ Dur: ESP
Incrementa AT+2, acumulable con *Acero* y *Enfoque*

Nv8 - Ataque Triple ATvsDE
Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv10 - Grito de Guerra
PM: 10/Act: 0/AdE: El Guerrero/Dur: ESP
Incrementa AT+5, MA+5, MO+5, acumulable con *Enfoque*, no acumulable con *Acero, Grito de Batalla*

Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE
Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv15 - Ataque Última ATvsDE
PM: 30/Act: 1/AdE: Enemigo golpeado con arma
Poderoso ataque que causa daño del arma +(Nv+MEN)x5; para aprender esta habilidad el Guerrero debe sentir los efectos de la magia *Última* (p.72) y sobrevivir

HECHICERO (oráculo, místico)

El Hechicero se especializa en lanzar magias que afectan a los enemigos con diferentes efectos que entorpecen su capacidad para luchar.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:
Usar AM
Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Ignorar Terreno
El Hechicero siempre se mueve a la misma velocidad sin importar las características naturales del terreno que normalmente reducen MO; esto le permite moverse al máximo de su MO en terreno pedregoso, con malezas y enredaderas, pantanos, etc.

Nv3 - Fuente de Maná
Mientras el Hechicero se encuentre en combate, recupera tantos PM como los metros que se mueva en el combate al finalizar su turno; mientras no esté en combate, recupera 1d PM cada hora

Nv5 - Absorber PM
Si el Hechicero es afectado por magias lanzadas por una criatura enemiga, absorbe tantos PM como los que fueron necesarios para crear la magia

Nv7 - Incrementar Defensas
Act: 0/AdE: El Hechicero/Dur: Nv+2d
Incrementa DE+3, DM+3, y el daño que reciba se reduce una cuarta parte (multiplicar por 0.25, ignorar decimales); sólo funciona 1 vez por día

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una magia automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Ceguera MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ajuste de ESP
El afectado obtiene AT-5, DE-4, EV-3; el enemigo obtiene DM+3 por Nv mayor al Nv del Hechicero

Sin Acción MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ ajuste de ESP
El afectado no puede hacer NINGUNA acción (ni siquiera hablar), la única acción permitida es moverse; el enemigo obtiene DM+4 por Nv mayor al Nv del Hechicero

Inmovilizar MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ ajuste de ESP
El afectado puede hacer cualquier acción EXCEPTO moverse; en criaturas voladoras esta magia les evita desplazarse de un lugar a otro, pero permanecen volando en un mismo sitio; el enemigo obtiene DM+4 por Nv mayor al Nv del Hechicero

Veneno MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
El afectado pierde 1d PV cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Silencio MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ ajuste de ESP
El afectado pierde el habla por lo que no puede lanzar magias; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Intimidar MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: 1d
Causa AT-1, MA-1, DE-1, DM-1 en el afectado; los efectos son acumulables hasta 5 veces, cada penalización con su respectiva duración; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Ósmosis MAvsDM
PM: 1/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PM de los PM actuales del afectado; no funciona en enemigos sin PM

Drenar MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PV de los PV actuales del afectado; no funciona en enemigos no-muertos o máquinas

Sueño MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará si recibe daño; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Zombi MAvsDM
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/
Dur: Permanente
Causa *Zombi* en el afectado, quien obtiene AT-5, DE-5, DM-5, MO a la mitad, y pierde la capacidad para hacer magias y habilidades; además las magias y pociones curativas le causan daño, *Plumas Fénix* y magias de Vida reducen sus PV a cero, cayendo inconsciente pero siendo aún un Zombi; el Narrador controla al personaje que sea zombificado; usualmente los Zombis se mueven lentamente y tratan de comerse las criaturas vivas cercanas, y obedecerán las órdenes dadas por aquel que los transformó en Zombis (si entienden su lenguaje); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Punto Débil MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
El afectado recibe una debilidad elemental decidida por el Hechicero (elegir entre debilidad al Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Electricidad, Veneno, Aire, Gravedad, Oscuridad, y Luz); esta debilidad causa que el afectado reciba DM-2 y doble daño si es atacado por magias o habilidades del elemento elegido; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Resonancia MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
El afectado incrementa su afinidad por la magia, lo que le permite sumar 1d extra de daño cuando cause daño/curación mágico; también recibe 1d extra de daño cuando es atacado por magia (aplicar dado extra a curaciones); este efecto es acumulable, la duración de cada efecto se cuenta independiente; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Anti-Resonancia MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
El afectado reduce su afinidad por la magia, el daño mágico o curación que cause con sus ataques se reduce 1d; también resta 1d extra de daño cuando recibe daño por magia (o curaciones); este efecto es acumulable, la duración de cada efecto se cuenta independiente; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Berserk MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
El afectado obtiene AT+3, DE-2, DM-2, el daño causado se duplica (x2) y el daño recibido se reduce -Nv x2 (siempre recibe como mínimo 1 punto de daño); en este estado el afectado sólo puede atacar con sus armas, no puede hacer ningún tipo de habilidad de su profesión, ni magia, ni detenerse, ataca y ataca cada turno, hasta que no hayan enemigos (o éstos se rindan dejando caer sus armas); cuando la batalla acaba, el afectado debe hacer un chequeo de VIT con ajuste negativo (-3 a -5, o -1 por cada turno que permaneció berserk, a discreción del Narrador), si falla cae bajo los efectos de *Derretir* (p.71) durante 1d turnos; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Confusión MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa *Confusión* en el afectado, lo que le hace perder el control de sí mismo; cada turno el afectado lanza 1d, si obtiene de **1 a 3** no ataca y permanece en su sitio, **4 a 7** ataca un aliado, si obtiene de **8 a 10** ataca un enemigo, después lanza otro dado, **# impar** indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno), y un **# par** indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliado o enemigo; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Cegueraga MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/Dur: 1d
Causa *Ceguera* en los afectados, quienes obtienen AT-5, DE-4, EV-3; cada enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Sinaccioga MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/Dur: 1d
Causa *Sin Acción* en los afectados, quienes no pueden hacer NINGUNA acción (ni siquiera hablar), EXCEPTO moverse; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Petrificar MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/Dur: 2d, ver
El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (el equipo que lleve consigo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-1, DM-1, EV-1, BM-1 y MO se reduce a la mitad; pasados 2d turnos queda convertido en una estatua de piedra (equipo incluído); el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Imp MAvsDM
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
Dur: Permanente
El afectado se transforma en un Imp (una especie de monstruo) lo que le impide lanzar cualquier magia (no pierde el habla), excepto *Imp* (si la conoce); reduce AT-5, DE-5, DM-5, y el daño que cause con sus ataques será sólo 10% del total; además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Imp*, sus efectos se cancelan; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Silencioga MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/
Dur: 1d
Causa *Silencio* en los afectados, quienes pierden el habla, por lo que no pueden lanzar magia; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Venenora MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/
Dur: Nv+1d
Causa *Veneno* en los afectados, quienes pierden 2d PV cada turno; cada enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Encantamiento MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
Dur: Nv x1d horas
El afectado considerará al Hechicero su maestro y guía, le obedecerá cualquier orden, le protegerá en todo momento; si el Hechicero ataca de cualquier forma al afectado, el efecto se rompe; el Hechicero puede tener tantos enemigos de Nv1 hechizados como su Nv actual, si los afectados tienen Nv2, entonces la mitad de su Nv, y así, de forma que puede mantener bajo el *Encantamiento* 10 enemigos al Nv10, o 1 enemigo de Nv10 en este nivel; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero, y DM-1 por cada Nv inferior al Nv del Hechicero; no funciona en criaturas sin mente

Sapo MAvsDM
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
Dur: Permanente

El afectado se transforma en un sapo de unos 25cm, esto le impide atacar y lanzar cualquier magia pues no puede hablar (excepto la magia *Sapo,* que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Sapo* sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Dispel MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: Criaturas en área de 2m x 2m a Nv+10m, o área con efecto mágico, o 1 objeto a Nv+10m/Dur: 1d, ver texto
Esta magia cancela 1 efecto mágico, benéfico o negativo a elección del Hechicero, en una criatura, objeto o área; si se usa contra un objeto o área mágica, ésta pierde sus propiedades mágicas por 1d turnos

Intimidarga MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/Dur: 1d
Causa AT-1, MA-1, DE-1, DM-1 en los afectados; los efectos son acumulativos hasta 5 veces, cada penalización con su respectiva duración; cada enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Sueñoga MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/
Dur: 1d minutos
Los afectados caen dormidos; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; si la víctima es sacudida violentamente (o si recibe daño) los efectos desaparecen, pero no despertará por el ruido; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Cerdo MAvsDM
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
Dur: Permanente

El afectado se transforma en un cerdito de unos 50cm, esto le impide atacar y lanzar cualquier magia pues pierde el habla (excepto la magia *Cerdo,* que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Cerdo* sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Armonía MAvsDM
PM: 30/Act: 0/AdE: 1 objetivo a Nv+10m
Esta magia disipa en el afectado un efecto benéfico al azar; algunas de las magias que puede disipar son: *Campo de Fuerza, Gran Guardia, Poder, Regen, Manto Invernal, Protección, Escudo, Velo Solar, EvaPlus, BloMaPlus, Rapidez, Levitar, Espejo, Desvanecer,* etc.; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Confusioga MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/
Dur: Nv+1d
Causa *Confusión* en los afectados, quienes pierden el control de sí mismos; cada turno el afectado lanza 1d, si obtiene de **1 a 3** no ataca y permanece en su sitio, **4 a 7** ataca un aliado, si obtiene de **8 a 10** ataca un enemigo, después lanza otro dado, **# impar** indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno), y un **# par** indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliados o enemigos; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño físico; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAGIAS DE NIVEL 10+

Amargura MAvsDM (x6)
PM: 30/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: Nv+MEN
El afectado sufre los siguientes efectos: *Ceguera, Sueño*, *Silencio*, *Confusión*, *Veneno* e *Imp*; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Petrificarga MAvsDM
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
Dur: Permanente
El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

INVOCADOR

Los Invocadores pueden llamar criaturas arcanas para que ataquen a sus enemigos.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:
Usar AM
Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Mente Clara
Siempre que el Invocador descanse y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv5 - Recuperar PM
Si los PV del Invocador alcanzan una cuarta parte de su capacidad máxima debido a ataques enemigos o sus trampas, instantáneamente recupera Nv x10 PM; funciona 1 vez por día

Nv10 - Dividir PM
Act:0/AdE: El Invocador/Dur: 3 +ajuste de MEN
Al activarse *Dividir PM,* las invocaciones sólo cuestan la mitad de PM indicado; sólo funciona 1 vez por día

Al iniciar el juego eliges 3 invocaciones de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una invocación automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

La mayoría de las Invocaciones ocurren de forma similar: cuando la activación se completa, una criatura arcana (llámese Esper, Guardián, Eidolón, Sción, Yarhi, Avatar, etc.) aparece y ejecuta su poder, y luego desaparece. El Invocador "invoca" la esencia del Esper, mas no su presencia permanente. Algunas Invocaciones incluyen formas alternas (Shiva/Mateus) lo que generalmente no cambia los efectos de la habilidad, solamente su apariencia.

INVOCACIONES DE NIVEL 1 A NIVEL 3

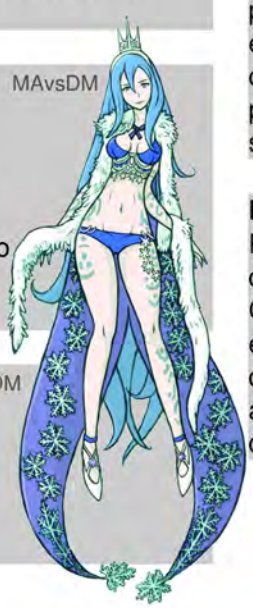
Moogle
PM: 5/Act: 1/AdE: Aliados en Nv+ESP metros de radio
Criatura amigable dispuesta a ayudar a quienes lo necesiten; recupera Nv+3d PV

Goblin MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPm
Típico enemigo molesto, causa Nv+3d de daño

Bomb MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPm
Cuidado! Aparece un Bomb que se avalanza sobre el enemigo para autodestruírse; causa Nv x1d de daño de Fuego

Chocobo
PM: 15/Act: 1/Dur: Nv minutos
Aparecen Nv Chocobos dispuestos a llevar al Invocador y sus aliados lejos del campo de batalla (o hacia algún otro lugar); si los Chocobos sufren daño, desaparecen

Shiva / Mateus MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Shiva es la Emperatriz del Hielo, las tormentas obedecen sus palabras; Mateus es El Corrupto que ha tomado una diosa como rehén; causa Nv x2 +3d de daño de Hielo



Ifrit / Belias MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Todo es ceniza allí donde camina el Amo de las Llamas; causa Nv x2+3d de daño de Fuego

Ramuh / Adrammelech MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Maestro de las Tormentas, sus enemigos caen como el trigo cortado por la hoz; causa Nv x2+3d de daño de Electricidad

Titán / Hashmal MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
El Avatar del Orden ante el cual las montañas son como guijarros, cuando él se aproxima, la tierra tiembla; causa Nv x3+4d de daño de Tierra

INVOCACIONES DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Whyt
PM: 35/Act: 1/Dur: Nv horas
El Invocador llama un pequeño Esper, Whyt; tiene baja estatura, enorme cabeza, cara caricaturesca y su cuerpo es de 1 color (usualmente blanco) y puede hablar; Whyt tendrá los mismos atributos del Invocador y podrá hacer todas las habilidades de éste y de sus aliados (mientras posea los objetos requeridos para hacerlas); es efectivamente otro personaje aliado controlado por el Narrador; si recibe daño y pierde todos sus PV, desaparece y no podrá ser invocado hasta pasados 7 días en el juego

Dragón de Niebla MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en area de Nv+ESPm distribuídos a lo largo, ancho y alto, ver texto
Causa Nv x5+3d de daño de Aire y Agua a los enemigos en el área indicada; *Ejemplo:* si el Nv+ESP del Invocador es igual a 12, puede decidir hacer el área como un cubo de 4m largo, 4m de ancho, y 4m de alto, o como un corredor de 1m x 1m x 10m

Shemhazai MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Sus susurros se escuchan entre el resplandor del relámpago y el rugir del trueno; causa Nv x4+6d de daño de Oscuridad

Cúchulainn MAvsDM (x2)
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
El Impuro, su toque es veneno y muerte; causa Nv x3+2d de daño de Veneno +*Veneno* (p.50)

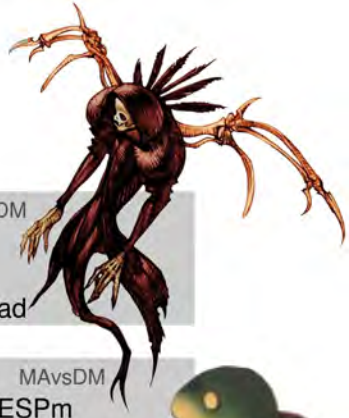
Carbuncle
PM: 20/Act: 1/AdE: Invocador y aliados en Nv+ESPm radio
Los rayos luminosos del rubí en su frente curan todo lo que tocan; recupera Nv x2+2d PV y los beneficiados obtienen *Espejo* (p.77)

Sylph / Siren MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Sylph es el Espíritu de los bosques a quien el viento sirve de espada; Siren es la irresistible cantante que hechiza miradas y oídos por igual; causa *Silencio* (p.50)

Fairy
PM: 15/Act: 1/AdE: Invocador y aliados en Nv+ESPm radio
Recupera Nv x2+4d PV

Golem
PM: 20/Act: 2/AdE: El Invocador/
Dur: Nv
Coloso de los bosques que vigila las creaciones de la Naturaleza; si el Invocador recibe daño físico causado por un enemigo (excepto trampas), no recibe daño y en cambio la mitad de tal daño se recupera como PV

Lich MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Causa Nv x4+5d de daño de Oscuridad



Tonberry MAvsDM
PM: 25/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPm
Si esta Invocación impacta al enemigo lanza 1d: si es #Par causa Nv+1d de daño, pero si es #Impar causa Nv xNv; *"El pasado conoce métodos para alcanzarte"*

INVOCACIONES DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Chaos MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
El Caminante de la Rueda que escribe el destino de sus enemigos en las llamas; causa Nv x3+3d de daño, pero si el enemigo es débil a algún elemento, el ataque será de tal elemento, para que cause daño doble

Cokatriz MAvsDM (x2)
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigo en Nv+ESPm
Causa Nv x4+4d de daño de Tierra +*Petrificar* (p.51)

Devorador Mental MAvsDM (x2)
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigo en Nv+ESPm
Causa Nv x3+5d de daño +*Detener* (p.76)

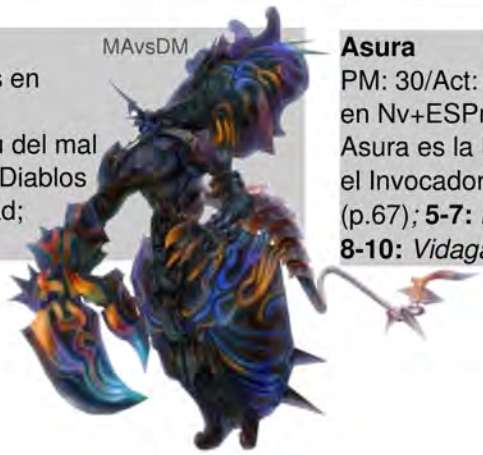
Salamandra MAvsDM
PM: 25/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Lagarto que vomita fuego, de gran apetito por la destrucción; causa Nv x5+6d de daño de Fuego

Zalera MAvsDM (x2)
PM: 20/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Serafín de la Muerte que quema sus enemigos con luz angelical; lanza 1d: con resultado de **1 y 2** causa [Nv+ESP]x5+2d de daño de Luz; resultado de **3 a 5** causa [Nv+MEN]x5+2d de daño de Electricidad; resultado de **6 a 8** causa [Nv+MEN]x3+2d de daño de Oscuridad, +*Condena* (p.71); resultado de **9 y 10** causa [Nv+MEN]x3+2d de daño de Oscuridad +*Muerte* (p.72)

Leviatán / Famfrit MAvsDM
PM: 25/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Leviatán es el antiguo Wyrm de las profundidades, de quien se dice traga olas enteras; Famfrit es la Nube Oscura que oculta los cielos; causa Nv x5+6d de daño de Agua

Cactuar MAvsDM
PM: 25/Act: 3/AdE: 1 Enemigo en Nv+ESPm
Causa 100 puntos de daño; si los afectados poseen magias o equipo que reduce el daño recibido, ignorar tal ajuste; el daño tampoco se ve modificado por ajustes de MEN, ni magias que alteren el daño mágico causado (el daño siempre es 100)

Zeromus / Diablos MAvsDM
PM: 25/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Zeromus es el terrible espíritu del mal proveniente del gélido vacío; Diablos domina la gravedad a voluntad; causa *Demi* (p.75)

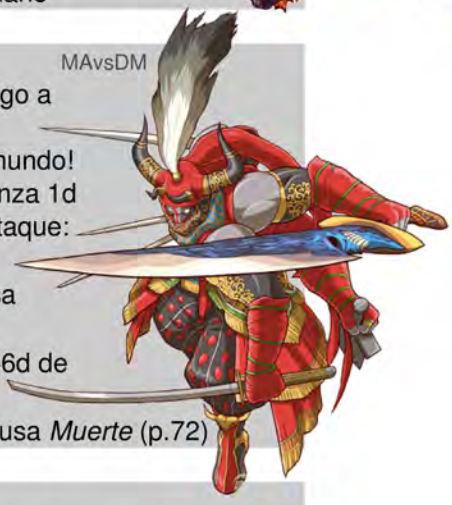


Odín / Raiden MAvsDM (x2)
PM: 25/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Odin es el amo tirano de los Esper que parte en dos a sus enemigos; Raiden baja de los cielos y destruye con su relámpago; causa Nv x5+6d de daño de Oscuridad (Raiden causa daño de Electricidad) +*Muerte* (p.72)

INVOCACIONES DE NIVEL 10+

Cíclope / Éxodus MAvsDM
PM: 30/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Cíclope es el gigante que estremece los cimientos de la tierra; Éxodus es el juez que hace justicia desde los cielos; causa Nv x6+7d de daño

Gilgamesh MAvsDM
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPm
El mejor espadachín en el mundo! Por lo menos eso dice él; lanza 1d para determinar el tipo de ataque: **1:** *Excalipoor*, causa 1d de daño; **2-5:** *Masamune*, causa Nv x3+30+3d de daño; **6-9:** *Excalibur,* causa Nv x6+60+6d de daño; **10:** *Zantetsuken*, parte al enemigo en dos, causa *Muerte* (p.72)



Asura
PM: 30/Act: 2/AdE: Invocador y aliados en Nv+ESPm radio
Asura es la Reina de los Eidolones; el Invocador lanza 1d: **1-4:** *Curaga* (p.67)*;* **5-7:** *Proteccioga* (p.67); **8-10:** *Vidaga* (p.68)

Última MAvsDM
PM: 30/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESP+MEN metros de radio
Serafín que trae la vida y la muerte; causa (Nv+MEN x5)+5d de daño de Luz; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Bahamut MAvsDM
PM: 30/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
Soberano de los Dragones que vuela en las corrientes nocturnas; causa Nv x7+10d de daño; si los afectados poseen magias o accesorios que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Zodiark / Caballeros de la Mesa Redonda MAvsDM
PM: 40/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio
El Guardián de los Preceptos, ante el cual los poderosos se vuelven débiles; causa Nv x10+12d de daño, si los afectados poseen magias o accesorios que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

LADRÓN (cazador de tesoros)

Los Ladrones se especializan en atacar desde las sombras y obtener las pertenencias de otros.

DPV: 2

DPM: 1

DE: 9

DM: 6

HaCo:
Usar ACCP
Usar AA
Tasar

Equipo: PL

Habilidades:

Cuchillos, Dagas y Armas Arrojadizas
AT+1 con este tipo de armas (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Ataque Furtivo ATvsDE
El Ladrón obtiene AT+1 y suma Nv x2+1d al daño causado (+1d cada 5 niveles) si ataca cuerpo a cuerpo a un enemigo desprevenido (que no se encuentre en estado de alerta), o si en combate logra atacar la espalda del adversario; sólo funciona en criaturas vivas; a partir del Nv5 podrá realizar este ataque con armas arrojadizas y de disparo, aunque debe estar por lo menos a una distancia igual a Nv+AGI metros

Lanzado Rápido ATvsDE
Hace 1 ataque extra por turno con armas arrojadizas en Nv4, Nv8, Nv12 y Nv16

Atrapar Proyectil EV, AGI
Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv3 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Escapar
Siempre que el Ladrón huya de algún enemigo, obtiene un ajuste de MO+3

Evasión Perfecta
Una vez por día el Ladrón puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño

Posesionar SUE
Cuando el Ladrón busca botín en un enemigo que ha derrotado o que se ha rendido, hace un chequeo de SUE, si es exitoso obtiene SUE+1d Gil extra del enemigo

Agilidad Extrema
El Ladrón obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Alerta
El Ladrón obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Nv3 - Escurridizo
El Ladrón obtiene EV+1 o BM+1 al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., el jugador elige si EV o BM recibe el ajuste

Cuando el Ladrón hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Ladrón estuviera alerta, puede recibir un -1 por cada 10m entre el Ladrón y la fuente del sonido, y por cada 5cm de espesor si se escucha a través de paredes

Buscar MEN
Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un area de AGI x MEN m cuadrados

Robar AGI, AT
El Ladrón toma los objetos en posesión de otro, sin que el afectado se de cuenta, o puede arrebatarlos de forma agresiva; si se pretende robar sin ser notado, el Ladrón hace un chequeo de AGI, obteniendo AGI+1 por cada Nv del Ladrón y AGI-1 por cada Nv del afectado; el objeto a robar no puede estar sostenido por la mano de la víctima (como un arma); si el chequeo falla, la víctima se da cuenta del intento de robo; si se va a arrebatar algo agresivamente se hace primero un chequeo de AT (en el turno del Ladrón) sin tener en cuenta los ajustes al AT dados por armas y se ignora el ajuste a DE dado por armadura por parte de la víctima, y si es exitoso entonces hace el chequeo de AGI explicado antes, y si este chequeo es exitoso logra arrebatar rápidamente un objeto que el afectado lleve consigo; el objeto a robar debe ser visible, pueden arrebatarse armas manipuladas a 1 mano (dagas, espadas, mazas, etc.), accesorios como medallones, anillos, brazaletes, aretes, bolsitas con Gil, etc.

Cerrajería AGI
El Ladrón puede abrir cerraduras de puertas, ventanas, cofres, etc., usando herramientas para tal fin; sólo se hace 1 chequeo por cerradura por día

Identificar Equipo MEN
El Ladrón puede observar un objeto detenidamente a MEN x2 metros e identificar las siguientes características: valor promedio en Gil, AT, MA, daño causado, DE, DM, EV, BM; si falla el chequeo no podrá determinar las cifras, o serán erróneas; este chequeo hecho en secreto por el Narrador

Sigilo AGI
El Ladrón se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Ocultación AGI
El Ladrón se oculta en lugares donde no será visto; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepar AGI
Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada, si se falla el Ladrón hace un chequeo de AGI, y si lo falla cae, pero si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar;* daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa daño = 25; si la caída es desde una altura igual o menor a Nv+AGI puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepar* de acuerdo a las condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Nv5 - Capturar AT, AGI
Esta avanzada técnica permite al Ladrón atacar un enemigo (con arma cuerpo a cuerpo) y hacer un chequeo de *Robar,* realizando ambas acciones en 1 turno; requiere tener una mano libre

MAGO AZUL

Los Magos Azules son únicos en su campo pues poseen la habilidad para aprender las habilidades especiales de los enemigos y monstruos.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Lenguaje Mágico

Equipo: PP

Habilidades:

Análisis MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El Mago Azul obtiene la siguiente información del enemigo: Capacidad de PV y PV actuales, capacidad de PM y PM actuales, elemento al cual es débil; el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Aprendizaje
Si el Mago Azul es afectado por una Magia Azul de un enemigo, y esta magia es de su mismo Nv o menor, puede elegir “aprender” tal magia después de recibir el daño, sufrir sus efectos (y mientras permanezca conciente) o si la magia le es enseñada personalmente; al crear personaje de Nv1 usa los dados para determinar al azar 3 magias que el Mago Azul conoce del grupo de magias de Nv1 a Nv3; por lo tanto las magias azules que algunos enemigos conocen son:

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Flama MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Fuego

Bola de Nieve MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Hielo

Ola MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Agua

Rayo MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Electricidad

Ráfaga MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Aire

Estalactita MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Tierra

Smog MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Veneno

Extra-G MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Gravedad

Pentagrama MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Oscuridad

Destello MAvsDM
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Luz

Perla Nv? MAvsDM
PM: 3/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+ESP)x2+1d de daño de Luz pero sólo en enemigos cuyo Nv sea múltiplo de la última cifra de los PV actuales del Mago Azul

Ruleta MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Todas las criaturas en Nv+10m radio, incluyendo al Mago Azul y aliados
Una mano espectral va señalando todas las criaturas presentes en el AdE; el Narrador asigna un número para cada afectado y luego lanza dados para determinar quién cae víctima, luego el Mago hace chequeo de Magia y si es exitoso el desafortunado pierde todos sus PV; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul, y DM-3 por cada Nv inferior

Armadura de Rayos BM
PM: 10/Act: 0/AdE: El Mago Azul/Dur: Nv+1d
El Mago es rodeado por un campo eléctrico; aquel que lo ataque cuerpo a cuerpo debe hacer un chequeo de BM, si lo falla el campo electrico le causa Nv x3+2d de daño de Electricidad

Piel de Behemoth
PM: 10/Act: 1/AdE: El Mago Azul/Dur: Nv+1d
La piel del Mago Azul se vuelve rocosa; cualquier daño físico recibido se reduce -Nv x5 puntos

Confusión Nv2 MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa *Confusión* (p.51) pero sólo en enemigos de Nv2, Nv4, Nv6, Nv8, etc.; enemigos ganan DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Venganza MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El afectado recibe tanto daño como la capacidad de PV del Mago Azul, menos sus PV actuales

Llamarada Nv3 MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa *Fuegoga* (p.70) pero sólo en enemigos de Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc.; enemigos de niveles que no son divisibles por 3 no son afectados

Piedra MAvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a FUE x3m
Una pequeña roca aparece en la mano del Mago Azul, quien la arroja al enemigo (hacer chequeo de MA vs. DE); si impacta causa 1d+ajuste por FUE puntos de daño +*Confusión* (p.51); si por pura casualidad los **PV actuales** del afectado son iguales a los del Mago Azul, o si hay 5 puntos de diferencia entre ambos, el daño causado se multiplica x8

Láser Zumbante MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv+2d de daño; el Mago Azul obtiene MA+10 para impactar esta magia

Beta MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Explosión que causa Nv+MEN+3d de daño de Fuego y Luz

Viento Sagrado
PM: 15/Act: 0/AdE: Sólo aliados a Nv+10m
Los beneficiados recuperan tantos PV como los PV actuales del Mago Azul

Golpe Goblin MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Golpe a distancia que causa Nv+1d de daño; si el afectado tiene el mismo Nv que el Mago Azul, el daño se duplica

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Ánimo
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
El Mago Azul pierde todos sus PV y cae inconsciente, pero el aliado elegido recupera todos sus PV y PM y le causa *Esuna* (p.67); puede usarse sobre un aliado inconsciente (pero no muerto); las magias, habilidades o items que pudieran reanimar al Mago Azul no funcionarán hasta pasada 1 hora

Martillo Mágico MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El enemigo impactado pierde Nv+10PM, y el Mago gana Nv+10PM; sólo funciona si el enemigo posee PM

Canción del Sapo MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d días
Causa *Sapo* (p.52)

Muerte Nv3 MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa *Muerte* (p.72) pero sólo en enemigos de Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc.

Condena MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: 1 enemigo a 20m
El afectado caerá inconsciente cuando pasen 3d turnos; sólo funciona en criaturas vivas; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago

Aqua MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Magia burbujeante que causa Nv+(MEN x2)+2d de daño de Aire y Agua

Fuerza Mortal
PM: 15/Act: 0/AdE: Contacto/Dur: Nv+ajuste de MEN
El beneficiado es inmune a *Muerte* y a magias que reducen PV a cero (0)

Magia Matra MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Proyectiles de energía no-elemental que causan (ESP+MEN+Nv)+3d de daño

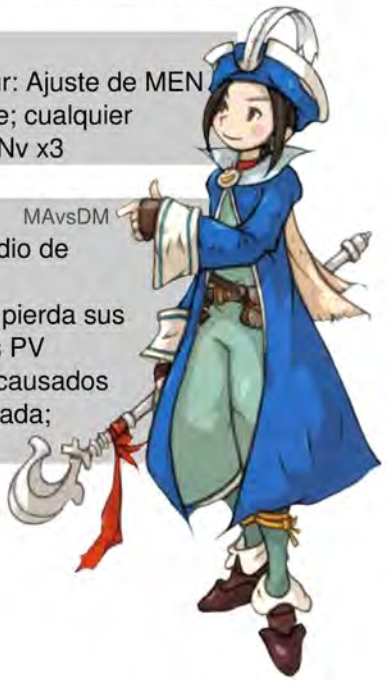
Campo de Fuerza
PM: 20/Act: 0/AdE: El Mago Azul/Dur: Nv
Cualquier daño que el Mago Azul reciba se reduce a la mitad

Despedazar Maldad MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: Enemigos en radio de Nv+10m
Sólo funciona en enemigos No-muertos; causa *Petrificarga* (p.53); cada No-muerto gana DM+2 por cada Nv mayor al Nv del Mago Azul

Tentáculo Horrendo MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Un tentáculo fantasmal agarra al oponente y cada turno lo azota contra el suelo causándole FUEx3+1d de daño; sólo funciona en enemigos que pesen hasta 100kg, +10kg xNv; el afectado no podrá moverse pero puede liberarse haciendo 1 chequeo de FUE-3 en su turno; el *Tentáculo Horrendo* tiene tantos PV como el Nv del Mago Azul, DE= Nv+10 y DM= Nv+5

Aura Mágica
PM: 20/Act: 1/AdE: Mago Azul/Dur: Ajuste de MEN
La piel del Mago Azul resplandece; cualquier daño mágico recibido se reduce -Nv x3

Explotar MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: Criaturas en radio de Nv+5m
Esta explosión hace que el mago pierda sus PV (queda inconsciente), pero los PV perdidos son los puntos de daño causados a todo lo que esté en el AdE indicada; obtiene MA+5 para impactar



Mina MAvsDM
PM: Ver/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Esta magia causa un daño equivalente a las 2 últimas cifras de la experiencia actual recolectada por el Mago Azul (de 00 a 99 puntos de daño); consume tantos PM como la hora del día en el juego (de 1 a 24)

Reflejar??? MAvsDM (x3)
PM: 2d/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Esta magia sólo funciona en enemigos que estén protegidos por la magia *Espejo,* causándoles *Ceguera* (p.50), *Silencio* (p.50) y *Lentitud* (p.76), hacer chequeo de magia por cada efecto; enemigos ganan DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Gran Guardia
PM: 35/Act: 0/AdE: Mago y aliados a Nv+10m/
Dur: Nv+1d
Los beneficiados reciben los efectos de *Protección* (p.64) y *Escudo* (p.64)

Tornado MAvsDM
PM: 30/Act: 0/AdE: 2d enemigos a Nv+10m
Causa Nv+(MEN x4)+4d de daño de Aire

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Guardia Poderosa
PM: 40/Act: 1/AdE: Aliados a Nv+10m/Dur: Nv
Los beneficiados adquieren *Protección* (p.64), *Escudo* (p.64), *Rapidez* (p.76) y *Regen* (p.65)

Caja de Pandora MAvsDM
PM: 35/Act: 1/AdE: 2d enemigos a Nv+10m
Causa Nv x3+(MEN x2)+3d de daño de Oscuridad; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Tsunami MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: 2d enemigos a Nv+10m
Causa Nv+(MEN x3)+3d de daño de Agua

Aliento Mágico MAvsDM
PM: 25/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Ataque mágico que causa Nv+1d+(ESPxSUE) de daño de Fuego, Hielo y Electricidad; si el enemigo tiene Debilidad, Resistencia, Inmunidad o Absorción a los elementos mencionados, se aplica siempre el mejor beneficio para el enemigo al daño total

Amargura MAvsDM (x6)
PM: 30/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: Nv+MEN
El afectado sufre los siguientes efectos: *Ceguera* (p.50)*, Sueño* (p.50), *Silencio* (p.50), *Confusión* (p.50), *Veneno* (p.50) e *Imp* (p.51); el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Ácido MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv
Causa Nv+5d de daño de Veneno, el afectado es debilitado y se le reduce el MO la mitad, y si recibe cualquier tipo de daño, éste se duplica; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Pez Globo MAvsDM
PM: 35/Act: 0/AdE: 1 enemigo a 10m
Miles de púas salen disparadas al enemigo; causa 100 puntos de daño; si el afectado posee magias o equipo que reduce el daño recibido, ignorar tal ajuste; el daño tampoco se ve modificado por ajustes de MEN, ni magias que alteren el daño mágico causado

Maldición MAvsDM
PM: 40/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa *Demiga* (p.76)

Llamarada Sombría MAvsDM
PM: 50/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Poderosa magia que causa Nv x4+(MEN x3)+5d de daño de Fuego y Oscuridad; el Mago Azul gana MA+3 para impactar esta magia

Suspiro Angelical
PM: 60/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Causa *Esuna* (p.67) y *Vidaga,* (p.68) y recupera +Nv+(MEN x3)+3d PV

MAGIAS DE NIVEL 10+

Quasar MAvsDM
PM: 30/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 10m x 10m, a Nv+20m
Lluvia de meteoros que causa Nv x10+10d de daño; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Gran Técnica MAvsDM
PM: 40/Act: 1/AdE: Enemigos en radio de Nv+10m
Un triángulo de energía arcana aparece y gira, golpeando los enemigos del Mago Azul en el área indicada, causando Nv x5+(MENx5)+5d de daño; el Mago Azul obtiene MA+3 al hacer esta magia; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño mágico recibido, ignorar tal ajuste

Degenerador MAvsDM
PM: 40/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa *Zona-X* (p.78)

Desacorde MAvsDM
PM: 45/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: Nv horas
El afectado pierde 2 Niveles, lo que acarrea recalcular PV, PM, y todos los atributos que incrementen con Nv, además las habilidades que requieran cierto Nv para realizarse, pues ya no podrán hacerse; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Parálisis Galáctica MAvsDM (x3)
PM: 50/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+10m radio
Causa *Detener* por 1d turnos, *Inmovilizar* (p.50) por 2d turnos, y *Sin Acción* (p.50) por 3d turnos; hacer chequeo de Magia por cada efecto en los afectados, quienes obtienen DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Nova MAvsDM
PM: 60/Act: 3/AdE: Criaturas en Nv+100m radio
Causa Nv x10+10d de daño; si los afectados poseen magias o accesorios que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Púlsar MAvsDM
PM: 66/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 6m x 6m, a Nv+66m
Causa Nv x6+66+6d de daño; los afectados obtienen DM-6; si *Púlsar* no impacta, los enemigos reciben de todas formas una sexta parte del daño total

MAGO BLANCO (clérigo, sacerdote)

Los Magos Blancos son una de las Profesiones más importantes en una aventura por la gran variedad de magias de curación y protección que poseen.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:
Usar AM
Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Bendición
Una vez al día el Mago Blanco puede usar *Curar, Curara, Curaga* o *Curaya* sin gastar PM

Nv3 - Sello Divino
El Mago Blanco puede aplicar automáticamente este efecto a *Curar, Curara, Curaga* o *Curaya*, causando que se doble la cantidad de PV curados; sólo funciona 3 veces x día

Nv5 - AutoRegen
Si el Mago Blanco recibe daño, puede elegir activar automáticamente en sí mismo la magia *Regen;* funciona 1 vez por día

Nv7 - Defensa Arcana
El Mago Blanco siempre reduce la mitad de ESP puntos a cualquier daño recibido

Nv9 - AutoVida
Si el Mago Blanco pierde todos sus PV puede levantarse inmediatamente con VIT+1d PV; funciona 1 vez por día

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una magia automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Curar
PM: 5/Act: 0/AdE: Mago y aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Recupera Nv+ESP+1d PV

Sentir Maldad
PM: 1/Act: 0/AdE: Radio de Nv+10m/Dur: ESP
El Mago Blanco puede sentir en el AdE alguna fuente de energia maligna, de una criatura, objeto o lugar

Protección
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DE+1, EV+1 y reduce tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la mitad de ESP del Mago Blanco

Escudo
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DM+1, BM+1 y reduce tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la mitad de ESP del Mago Blanco

Luz
PM: 5/Act: 0/AdE: Radio de ESPm/Dur: 1d xESP minutos
Crea una esfera flotante que se mueve con el Mago Blanco e ilumina en el AdE indicada

Día MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: 3
Magia de luz, causa que el afectado reciba DE-1 y pierda 1d puntos de daño cada turno

Expulsar MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+ESP+1d de daño de Luz

Poder
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado gana AT+2 y MA+2

Antídoto
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Veneno*

Visión
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Ceguera*

Voz
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Silencio*

Acción
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Sin Acción*

Movilizar
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Inmovilizar*

Desparalizar
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Detener*

Despertar
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Sueño*

Desodorizar
PM: 10/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio ESP metros/Dur: Nv xESP minutos
Los afectados dejan de producir olor, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su sentido del olfato

Velo Mágico
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago Blanco/Dur: ESP minutos
Si el Mago Blanco es afectado por cualquier forma de ataque o distracción mientras hace alguna magia, puede hacer 2 chequeos de Concentración en lugar de uno

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Curara
PM: 10/Act: 0/AdE: Mago y aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Recupera (Nv+ESP)x2+2d PV

Regen
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m/
Dur: Nv+ESP+1d
El beneficiado recupera 1d PV cada turno; si el beneficiado pierde todos sus PV, *Regen* finaliza

Vida
PM: 20/Act: 1/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV
Esta poderosa magia puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VIT+1d PV; sólo funciona si el aliado tiene -50 PV o menos, si lleva inconsciente/muerto menos de 1 hora, y si conserva su cabeza; al recibir *Vida* el beneficiado no recupera miembros perdidos

Calmar MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: 1 objetivo a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Berserk;* debe hacerse chequeo de Magia contra un objetivo involuntario

Manto Invernal
PM: 5/Act: 0/AdE: Contacto/Dur: ESP horas
El beneficiado no recibe penalizaciones dadas por frío extremo, pero no funciona en temperaturas inferiores a los -50°C

Velo Solar
PM: 5/Act: 0/AdE: Contacto/Dur: ESP horas
El beneficiado no recibe penalizaciones dadas por calor extremo, pero no funciona en temperaturas superiores a los 50°C

Protecciora
PM: 15/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DE+2, EV+2 y reduce tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la puntuación de ESP del Mago Blanco

Escudora
PM: 15/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DM+2, BM+2 y reduce tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la puntuación de ESP del Mago Blanco

Protecta
PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP
Los beneficiados obtienen DE+1, EV+1 y reducen tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la mitad de la puntuación de ESP del Mago Blanco

Escuda
PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP
Los beneficiados obtienen DM+1, BM+1 y reducen tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la mitad de la puntuación de ESP del Mago Blanco

Luza
PM: 10/Act: 0/AdE: Radio de ESPx2m/Dur: 2dxESP minutos
Crea una esfera flotante que se mueve con el Mago Blanco e ilumina en el AdE indicada

Diara MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio/ Dur: 5
Causa que los afectados reciban DE-1 y pierdan 1d de daño de Luz cada turno

Expulsara MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+ESP)x2+2d de daño de Luz

Claridad
PM: 20/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Confusión*

Dezombificar
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Zombi*

Suavidad
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Petrificar*

Perdón
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Condena*

Barrocara
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Tierra, reciben sólo la mitad daño

Barvenenora
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Veneno, reciben sólo la mitad daño

Baraera
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Aire, reciben sólo la mitad daño

Baraguara
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Agua, reciben sólo la mitad daño

Bartruenora
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Electricidad, reciben sólo la mitad daño

Barfuegora
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Fuego, reciben sólo la mitad daño

Barhielora
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Hielo, reciben sólo la mitad daño

Bargravedara
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Gravedad, reciben sólo la mitad daño

Barsombrara
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Oscuridad, reciben sólo la mitad daño

Barluzora
PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/ Dur: ESP
Si los beneficiados son afectados por magias de Luz, reciben sólo la mitad daño (las magias de *Curar, Curara, Curaga* y *Curaya* son magias de Luz)

EvaPlus
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: Nv xESP minutos
El beneficiado obtiene EV+3

BloMaPlus
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: Nv xESP minutos
El beneficiado obtiene BM+3

Desonorizar
PM: 10/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio de ESP metros/Dur: Nv xESP minutos
Los afectados no emiten ruido alguno, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su audición

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Curaga
PM: 15/Act: 1/AdE: Mago y aliados en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Recupera (Nv+ESP)x3+3d PV

Vidara
PM: 40/Act: 2/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV
Esta poderosa magia puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VIT+2d PV; sólo funciona si el aliado tiene -100 PV o menos, si lleva inconsciente menos de 1 día, y si conserva su cabeza, aunque al recibir *Vida* el beneficiado no recupera miembros perdidos

Muro
PM: 10/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado recibe los efectos de *Protección* y *Escudo*

Desvisualizar
PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio de ESP metros/Dur: Nv xESP minutos
Los beneficiados dejan de ser visibles, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su visión; el beneficiado gana AT+5, DE+5, MA+2, DM+4; cualquier magia que impacte o afecte al beneficiado cancela los efectos de *Desvisualizar*

Expulsaga MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+ESP)x3+3d de daño de Luz

Luzaga
PM: 15/Act: 1/AdE: Radio de (Nv+10)x3m/
Dur: 3dxESP minutos
Crea una esfera flotante que se mueve con el Mago Blanco e ilumina en el AdE indicada

Esuna
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Ceguera, Confusión, Petrificar, Silencio, Sin Acción, Inmovilizar, Sueño* y *Veneno*

Diaga MAvsDM
PM: 25/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio/
Dur: 5
Magia de luz, causa que los afectados reciban DE-2 y pierdan 2d cada turno

Dispel MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: Criaturas en área de 2m x 2m a Nv+10m, o área con efecto mágico, o 1 objeto a Nv+10m
Esta magia cancela 1 efecto mágico a elección del Mago en una criatura, objeto o área; si se usa contra un objeto mágico, éste pierde sus propiedades mágicas, pero vuelve a la normalidad en 1d turnos

Proteccioga
PM: 25/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DE+3, EV+3 y reduce tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la puntuación de ESP+5 del Mago Blanco

Escudoga
PM: 25/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DM+3, BM+3 y reduce tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la puntuación de ESP+5 del Mago Blanco

Protecta II
PM: 25/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP
Los beneficiados obtienen DE+2, EV+2 y reducen tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la puntuación de ESP del Mago Blanco

Escuda II
PM: 25/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP
Los beneficiados obtienen DM+2, BM+2 y reducen tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la puntuación de ESP del Mago Blanco

Reanimar
PM: 25/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
Si el beneficiado pierde todos sus PV, puede levantarse inmediatamente con VIT+1d PV

MAGIAS DE NIVEL 10+

Curaya
PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Recupera (Nv+ESP)x4+4d PV

Regen II
PM: 20/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/
Dur: Nv+ESP+1d
El beneficiado recupera 2d PV cada turno; si el beneficiado pierde todos sus PV, *Regen II* finaliza

Antimagia
PM: 50/Act: 1/AdE: Radio de 3m alrededor del Mago Blanco/Dur: ESP
El Mago Blanco crea un domo de energía a su alrededor; todo aquello que esté en el domo y que entre, pierde sus propiedades mágicas, aunque los objetos y criaturas recuperan el estado mágico (benéfico o perjudicial) al salir del AdE; **ninguna** magia puede afectar el área cubierta por el domo de energía, o los objetos y/o criaturas que allí se se encuentren, ni siquiera aquellas que indican que dicen *"si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste"*

Vidaga
PM: 60/Act: 3/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV
Esta poderosa magia puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VITx3+3d PV; sólo funciona si el aliado lleva inconsciente menos de 1 semana y si conserva su cabeza; al recibir *Vida* el beneficiado recupera el 100% de su cuerpo

Sagrada MAvsDM
PM: 50/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+ESP)x3+10d PV de daño de Luz

MAGO NEGRO

Los Magos Negros son una de las Profesiones más importantes en una aventura por la gran variedad de magias de ataque que poseen.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:
Usar AM
Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Fuente de Maná
Una vez al día el Mago Negro podrá lanzar 1 magia de su elección sin gastar PM

Mente Clara
Siempre que el Mago Negro descanse y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv4 - Sello Arcano
El Mago Negro puede activar esta habilidad automáticamente mientras lanza una magia, haciendo que su chequeo para impactar magia gane MA+(Nv) y cause doble daño; sólo funciona 1 vez por día

Nv8 - Contramagia
Si el Mago Negro es afectado por una magia lanzada por un enemigo, y el Mago conoce esa magia, puede contrarrestar instantáneamente con la misma magia al enemigo que le afectó, incluso si el Mago perdió todos sus PV debido a tal magia; sólo funciona si la magia a contrarrestar tiene Act: 0 o Act: 1; la magia lanzada así consume PM normalmente, es lanzada automáticamente (Act: 0) y afecta al atacante que lanzó la primer magia; sólo funciona 3 veces por día

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Fuego MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Fuego

Hielo MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Hielo

Trueno MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Electricidad

Aero MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa Nv+MEN+2d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

Veneno MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 1d de daño de Veneno cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sismo MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa Nv+MEN+2d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

Espinas Ardientes BM
PM: 10/Act: 0/AdE: El Mago Negro/Dur: MEN
Espinas de fuego mágico cubren al Mago Negro, cualquier criatura a 1m del Mago debe hacer un chequeo de BM, y si lo falla recibe Nv+1d de daño de fuego (si la víctima supera el chequeo de BM, recibe Nv puntos de daño)

Agua MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Agua

Extra-G MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x2+2d de daño de Gravedad

Ósmosis MAvsDM
PM: 1/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PM de los PM actuales del afectado; no funciona en enemigos sin PM

Drenar MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PV de los PV actuales del afectado; no funciona en enemigos no-muertos, espantos o golems

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Fuegora MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Fuego

Hielora MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Hielo

Truenora MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Electricidad

Aerora MAvsDM
PM: 30/Act: 2/
AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x2+4d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

Venenora MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 2d de daño de Veneno cada turno; el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Espinas Gélidas BM
PM: 15/Act: 0/AdE: El Mago Negro/Dur: MEN
Espinas de hielo mágico cubren al Mago Negro, cualquier criatura a 1m del Mago debe hacer un chequeo de BM, y si lo falla recibe Nv+2d de daño de hielo (si la víctima supera el chequeo de BM, recibe Nv puntos de daño)

Sismora MAvsDM
PM: 30/Act: 2/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x2+5d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

Aguara MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Agua

Sombra MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Oscuridad

Perla MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Luz

Kilo-G MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+4d de daño de Gravedad

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Fuegoga MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Fuego

Hieloga MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Hielo

Truenoga MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Electricidad

Aguaga MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Agua

Derretir MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: la mitad del Nv
Magia de fuego que causa Nv+MEN+1d y reduce la FUE, AGI y VIT de la víctima a **1** para chequeos de atributo y puntuaciones de atributos secundarios (por ejemplo, MO=AGI, por lo tanto, MO=1), además la víctima recibe doble daño bajo los efectos de *Derretir*, y las magias de curación sólo le recuperan la mitad de la cantidad indicada; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Aeroga MAvsDM
PM: 45/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x3+6d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

Sismoga MAvsDM
PM: 60/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x3+7d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

Mega-G MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x6+6d de daño de Gravedad

Venenoga MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 3d de daño de Veneno cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sapo MAvsDM
PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
Dur: Permanente
El afectado se transforma en un sapo de unos 25cm, esto le impide atacar y lanzar cualquier magia pues no puede hablar (excepto la magia *Sapo,* que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Sapo*, sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Espinas Relampagueantes BM
PM: 20/Act: 0/AdE: El Mago Negro/Dur: MEN
Espinas de electricidad mágica cubren al Mago Negro, cualquier criatura a 1m del Mago debe hacer un chequeo de BM, y si lo falla recibe Nv+3d de daño de electricidad (si la víctima supera el chequeo de BM, recibe Nv puntos de daño)

Condena MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El afectado caerá inconsciente cuando pasen 3d turnos; sólo funciona en criaturas vivas; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sombrara MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Oscuridad

Perlara MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Luz

MAGIAS DE NIVEL 10+

Fuegoya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Fuego

Hieloya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Hielo

Truenoya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Electricidad

Aeroya MAvsDM
PM: 45/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x4+8d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

Venenoya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 4d de daño de Veneno cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sismoya MAvsDM
PM: 80/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x4+9d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

Aguaya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Agua

Sombraya MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x5+5d de daño de Oscuridad

Perlaya MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x5+5d de daño de Luz

Giga-G MAvsDM
PM: 30/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x8+8d de daño de Gravedad

Muerte MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro; sólo funciona en criaturas vivas

Última MAvsDM
PM: 50/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Magia no-elemental que causa (Nv+MEN) x5+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes

MAGO ROJO

Los Magos Rojos son una de las Profesiones más versátiles en el juego pues pueden usar casi todas las magias del Mago Blanco y Mago Negro, además de ser adeptos con las armas.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 9

DM: 6

HaCo:
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar AM
Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Encadenar Magia
Dur: 3, +1 en Nv5, Nv10, etc.
Una vez al día el Mago Rojo puede reducir a cero la Activación de cualquier magia que vaya a lanzar durante el tiempo indicado

Mente Clara
Siempre que el Mago Rojo descanse y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv3 - Resistir Petrificación
El Mago Rojo siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que petrifiquen

Nv6 - Escudo de Maná
Si el Mago Rojo recibe daño, puede decidir reducir sus PM en lugar de sus PV

Nv7 - Ataque Extra ATvsDE
El Mago Rojo puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv14 - Ataque Extra ATvsDE
El Mago Rojo puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Al iniciar el juego eliges 4 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Curar	Fuego
Sentir Maldad	Hielo
Protección	Trueno
Escudo	Aero
Luz	Veneno
Día	Sismo
Expulsar	Espinas Ardientes
Poder	Agua
Antídoto	Extra-G
Visión	Ósmosis
Voz	Drenar
Acción	Movilizar
Desparalizar	Despertar
Desorodizar	Velo Mágico

Empiedra
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Tierra, y se incrementa Nv+1d

Enaero
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Aire, y se incrementa Nv+1d

Enfuego
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Fuego, y se incrementa Nv+1d

Enagua
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Agua, y se incrementa Nv+1d

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Curara	Baraguara
Regen	Bartruenora
Vida	Barfuegora
Calmar	Barhielora
Manto Invernal	Bargravedara
Velo Solar	Barsombrara
Protecciora	Barluzora
Escudora	EvaPlus
Protecta	BloMaPlus
Escuda	Desonorizar
Luza	Fuegora
Diara	Hielora
Expulsara	Truenora
Claridad	Aerora
Dezombificar	Venenora
Suavidad	Espinas Gélidas
Perdón	Sismora
Barrocara	Aguara
Barvenenora	Sombra
Baraera	Perla
Kilo-G	

Entrueno
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Electricidad, y se incrementa Nv+1d

Enhielo
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Hielo, y se incrementa Nv+1d

Enveneno
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Veneno, y se incrementa Nv+1d

Engravedad
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Gravedad, y se incrementa Nv+1d

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Curaga	Fuegoga
Vidara	Hieloga
Muro	Truenoga
Desvisualizar	Contramagia
Expulsaga	Derretir
Luzaga	Aeroga
Esuna	Venenoga
Diaga	Sapo
Dispel	Condena
Proteccioga	Sismoga
Escudoga	Aguaga
Protecta II	Sombrara
Escuda II	Perlara
Reanimar	Mega-G
Espinas Relampagueantes	

Ensombra
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Oscuridad, y se incrementa Nv+1d

Enperla
PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Luz, y se incrementa Nv+1d

MAGIAS DE NIVEL 10+

Curaya	Fuegoya
Regen II	Hieloya
Antimagia	Truenoya
Vidaga	Aeroya
Sagrada	Venenoya
Aguaya	Sismoya
Sombraya	Perlaya
Giga-G	Muerte
Última	

MAGO DEL TIEMPO

Los Magos del Tiempo poseen una capacidad sin igual para alterar el tiempo y el espacio, siendo sus magias de las más indispensables en un grupo de aventureros.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:
Usar AM
Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Ubicación
El Mago del Tiempo siempre sabe con exactitud que hora es, donde están los 4 puntos cardinales, y también sabe en que dirección se encuentran los lugares donde ha estado previamente

Mente Clara
Siempre que el Mago del Tiempo descanse y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv2 - Resistir Tiempo
El Mago del Tiempo siempre gana DM+3 y BM+3 contra Magia del Tiempo lanzada por enemigos

Nv3 - Cambiar Destino
El Mago del Tiempo podrá lanzar de nuevo los dados al hacer cualquier tipo de chequeo (de FUE, de AT, de MA, de EV, de daño, etc.) y elige el mejor resultado; sólo funciona 1 vez por día

Nv4 - Activación Veloz
El Mago del Tiempo puede reducir la Activación a cero para una de sus magias, 1 vez por día

Nv5 - Escudo de Maná
Si el Mago del Tiempo recibe daño, puede decidir reducir sus PM en lugar de sus PV

Nv6 - Levitar
El Mago del Tiempo podrá usar a voluntad su magia de *Flotar* sobre sí mismo sin consumir PM, con Act:0 y con Duración indefinida

Nv7 - Teleport
En lugar de moverse en su turno durante un combate, el Mago del Tiempo podrá teletransportarse a voluntad (con sus pertenencias) a cualquier punto en su rango de visión en un radio de MEN x2m; esta habilidad reemplaza su Movimiento, por lo que no es afectado por terreno difícil

Nv8 - Contramagia
Si el Mago del Tiempo es afectado por una magia lanzada por un enemigo, y el Mago conoce esa magia, puede contrarrestar instantáneamente con la misma magia al enemigo que le afectó, incluso si el Mago perdió todos sus PV debido a tal magia; sólo funciona si la magia a contrarrestar tiene Act: 0 o Act: 1; la magia lanzada así consume PM normalmente, es lanzada automáticamente (Act: 0) y afecta al atacante que lanzó la primer magia; sólo funciona 3 veces por día

Nv9 - Aceleración Crítica
Si el Mago del Tiempo recibe daño por un ataque enemigo que reduzca sus PV a una quinta parte de su capacidad total o menos, automáticamente activa *Aceleración* sobre sí mismo si conoce la magia (no consume PM) y en su turno puede elegir hacer cualquier otra magia ganando -2 a la Activación

Nv10 - Volar
PM: 10/Act: 1/AdE: El Mago del Tiempo/Dur: Nv x2
El Mago ahora puede moverse por los aires; MO x2

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nv recibes una magia del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Sin Acción MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc.
El afectado puede moverse libremente, pero ésa es la **única** acción permitida, ni siquiera podrá hablar; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago

Demi MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Magia de Gravedad que causa que el afectado pierda una cuarta parte de sus PV actuales; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

Lentitud MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc.
El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; su MO se reduce a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y la Activación de magias o habilidades con Act: 1 ó mayor se incrementa +1: el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceverza

Rapidez
PM: 10/Act: 1/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc.
El beneficiado se vuelve más rápido de lo normal, bonificando sus movimientos; gana MO x1.5 (es decir, más la mitad, ignorar decimales), AT+2, DE+2, EV+2, MA+2, DM+2, BM+2, iniciativa +3, y la Activación de magias o habilidades con Act: 1 ó mayor se reduce -1 turno; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceverza

Inmovilizar MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc.
El afectado puede hacer CUALQUIER acción EXCEPTO moverse, como si sus pies se hubiesen pegado al suelo; en criaturas voladoras esta magia les evita desplazarse de un lugar a otro, por lo que permanecen volando en un mismo sitio; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago

Caja Dimensional
PM: 1/Act: 1/AdE: a 1m del Mago del Tiempo
El Mago hace aparecer una caja de 1m x 1m x 1m donde puede guardar cualquier objeto; la *Caja Dimensional* debe aparecer en un lugar con suficiente espacio para que se materialice, y levita siempre al lado del Mago del Tiempo; no necesita usar palabras para hacer esta magia; la caja está hecha de un material parecido a la madera, puede resistir hasta 50 puntos de daño; si se guarda cualquier tipo de criatura, la caja no podrá desaparecer; si la caja es destruída no aparecerá hasta pasados 7 días

Flotar
PM: 10/Act: 1/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc.
El afectado levita a 50cm del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes pueden arrastrar al personaje; permite evitar el daño por caídas desde 5m o menos; sólo se flota sobre suelo firme; sólo funciona en objetos y criaturas que pesen 90+(Nv x10)kg

Extra-G MAvsDM
PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x2+2d de daño de Gravedad

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Detener MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv4, Nv8, Nv12, etc.
El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

Escanear MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Esta magia permite al Mago conocer a qué elementos es débil el enemigo, además de revelar su capacidad de PV y PM, y su cantidad actual de PV y PM; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

Espejo
PM: 15/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/
Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv4, Nv8, Nv12, etc.
El beneficiado devolverá automáticamente al lanzador cualquier magia que le sea lanzada, pero sólo si el lanzador tiene 3 Nv o menos que el Mago del Tiempo

Demiga MAvsDM
PM: 25/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Poderosa magia de Gravedad que causa que el afectado pierda la mitad (50%) de sus PV actuales; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago

Lentitudga MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN +1 en Nv 7, 10, 13, etc.
El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO igual a una cuarta parte, AT-4, DE-4, EV-4, MA-4, DM-4, BM-4, iniciativa -6, y la Activación de magias o habilidades se dobla, además todas las acciones instantáneas (de Act:0) como atacar, etc., ahora tienen Act: 1; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceverza

Rapidezga
PM: 20/Act: 2/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN +1 en Nv 7, 10, 13, etc.
El beneficiado se vuelve más rápido de lo normal, bonificando sus movimientos; obtiene MO x2, AT+4, DE+4, EV+4, MA+4, DM+4, BM+4, iniciativa +6, la Activación de magias o habilidades con Act: 1 ó mayor se reduce -1 turnos, y todas las acciones instantáneas (de Act: 0) como atacar, ciertas habilidades y magias, etc., ahora pueden hacerse 2 veces por turno; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceverza

Viajar al Pasado
PM: 30/Act: 3/AdE: El Mago del Tiempo/Dur: Nv
Con esta magia el Mago del Tiempo puede viajar al pasado del lugar exacto donde se encuentre; puede retroceder hasta MEN días durante los turnos indicados y presenciar los eventos que ocurrieron en esa área; puede moverse como guste, pero no puede interactuar con absolutamente nada, como si fuese un fantasma; una vez se encuentre en el pasado puede hacer pasar el tiempo tan rápido como guste hasta el instante en que ejecutó *Viajar al Pasado*

Kilo-G MAvsDM
PM: 10/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+4d de daño de Gravedad

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Desvanecer
PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio de MEN metros/Dur: Nv xMEN minutos
Los beneficiados dejan de ser visibles, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su visión; el beneficiado gana AT+5, DE+5, MA+2, DM+4; cualquier magia que impacte o afecte al beneficiado cancela los efectos de *Desvanecer*

Mega-G MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x6+6d de daño de Gravedad

Cambiar el Futuro
PM: 50/Act: 0/AdE: Mago y aliados en radio de MEN metros
Con esta magia el Mago del Tiempo puede retroceder todas las acciones ocurridas hasta su turno anterior, lo que permite evitar resultados desastrozos ocurridos durante el turno pasado, o al menos tener una oportunidad más para obtener otros resultados; sólo se puede retroceder hasta el turno inmediatamente anterior del Mago del Tiempo; sólo el Mago y sus aliados conservan la memoria del futuro sucedido, aunque los personajes son libres de hacer cualquier otra acción diferente

Aceleración
PM: 25/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
El Mago del Tiempo lanza esta magia sobre un aliado que esté en el proceso de activar una habilidad o magia, causando que la Activación para el aliado se reduzca -2 turnos; si esto causa que la Activación se reduzca a cero, el aliado instantáneamente ejecuta su habilidad o magia aunque no sea su turno; no funciona sobre el Mago del Tiempo

Mini MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN +1 en Nv10, Nv13, Nv16, etc.
El afectado y sus pertenencias se reducen a 25% de su tamaño, lo que le penaliza con MO igual a una cuarta parte, cualquier daño que cause con armas se reduce a tan sólo una cuarta parte, cualquier daño que reciba se duplica, aunque obtiene AT+1, DE+1, MA+1, DM+1; si el afectado recibe otra magia *Mini*, sus efectos se cancelan; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago

Zona-X / Hoyo Negro MAvsDM
PM: 30/Act: 3/AdE: 1d enemigos a Nv+10m
Un portal oscuro se abre y se traga al afectado, transportándolo a otra dimensión (o quizá destruyéndolo completamente); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

MAGIAS DE NIVEL 10+

Teleportga MAvsDM
PM: 50/Act: 5/AdE: Mago y/o MEN aliados o enemigos en radio de MEN metros, a MEN x10km
El Mago del Tiempo y sus aliados o enemigos podrán teletransportarse a cualquier punto que el Mago haya visto antes, pero sólo en un radio de MEN x10km; los enemigos pueden resistir ser teleportados, obtienen DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo; también puede teleportar materia inanimada, tantos kilos como su MEN x100

Giga-G MAvsDM
PM: 30/Act: 3/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x8+8d de daño de Gravedad

Meteoro MAvsDM
PM: 50/Act: 3/AdE: Enemigos en área de 10m x 10m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN) x5+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes

Parálisis Galáctica MAvsDM (x3)
PM: 50/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+10m radio
Esta magia causa *Detener* por 1d turnos, *Inmovilizar* (p.50) por 2d turnos, y *Sin Acción* (p.50) por 3d turnos; hacer chequeo de Magia por cada efecto en cada afectado, quienes obtienen DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

MERCENARIO

Los Mercenarios son guerreros entrenados por prestigiosas academias para defender sus intereses.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:
Elegir 2 de las siguientes:
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AA
Usar AP
Usar AF

Equipo: PP/E

Habilidades:

Gunblades *(ganbleids)*
AT+1 cuando usa estas armas (AT+2 en Nv4, AT+3 en Nv8, AT+4 en Nv12, etc.)

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Límite ATvsDE
Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
El *Límite* es un ataque espectacular que concentra todo el poder del Mercenario para causar enorme daño si impacta (AT+5, daño x5); para hacer este ataque el Mercenario debe acumular *Puntos de Límite;* estos puntos los gana al recibir daño causado por ataques enemigos, y cuando estos puntos son iguales a la capacidad de PV del Mercenario, puede ejecutar el *Límite* (al usarse los *Puntos de Límite* se borran, si se ha alcanzado el máximo de *Puntos de Límite*, no se siguen sumando)

Empuje ATvsDE
Si impacta un golpe sin armas (puño, patada) causa Nv+1d y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo

Atraer MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 criatura a Nv+10m
Esta magia permite al Mercenario atraer esencia mágica del objetivo, absorbiéndola; esta esencia es una magia que el objetivo sabe, generalmente de Nv igual al Mercenario; si el objetivo no sabe magias es posible atraer una magia dependiendo de su propia naturaleza mágica y su Nv (por ejemplo, si el Mercenario *atrae* magia de un Bomb [enemigo de fuego] absorberá *Fuego, Fuegora, Fuegoga* o *Fuegoya*, dependiendo del Nv del Mercenario y el Nv del Bomb); el Mercenario puede lanzar la magia absorbida cuando desee, como si fuese un mago, pero al lanzarla la olvida, por lo que el Mercenario debe llevar un listado de las magias que absorbe; el Mercenario lanza las magias absorbidas normalmente con sus valores de PM, Activación, Área de Efecto y Duración; si ha atraído una magia de un enemigo de Nv superior, sólo atraerá magias de su propio Nv (por ejemplo, si atrae magia de un enemigo de Nv7, y el Mercenario tiene Nv4, la magia absorbida no puede ser mayor al Nv del Mercenario, en este caso mayores a Nv4); las magias atraídas permanecen en la memoria del Mercenario indefinidamente; las magias atraídas son decididas por el Narrador, quien puede decidir que el objetivo en que se intenta *Atraer* no posee suficiente naturaleza mágica y por lo tanto no hay magia que se le pueda extraer

Provocar MAvsDM
PM: 0/Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al Mercenario/Dur: Nv+1, -Nv del enemigo
El Mercenario hace una señal de manos, grita algo obceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el Mercenario hace chequeo para impactar magia y le suma el ajuste por ESP: si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el Mercenario, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Nv4 - Renzokuken ATvsDE
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
Este ataque causa [daño del arma+Nv] x2

Nv5 - Ataque Extra ATvsDE
El Mercenario puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv8 - Renzokuken-ni ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
Este ataque causa [daño del arma+Nv] x3

Nv10 - Ataque Extra ATvsDE
El Mercenario puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv12 - Renzokuken-san ATvsDE
PM: 15/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
Este ataque causa [daño del arma+Nv] x4

Nv15 - Ataque Extra ATvsDE
El Mercenario puede hacer 4 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv16 - Renzokuken-yon ATvsDE
PM: 20/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
Este ataque causa [daño del arma+Nv] x5

MONJE

Los Monjes son poderosos peleadores cuerpo a cuerpo, gracias a sus Artes Marciales que les permiten causar daño increíble y ayudar a sus aliados.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 6

HaCo:
Correr
Saltar
Nadar

Equipo: PL

Habilidades:

Al subir Nivel recibes una habilidad automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros monjes, sean maestros o enemigos, y a través del entrenamiento diario y la meditación (con aprobación del Narrador)

ARTES MARCIALES DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Estilo de Combate ATvsDE
(Kung fu, karate, jiujitsu, wing chun, hapkido, aikido, taekwondo, muay thai, capoeira, etc.)
Puede hacer 2 ataques normales por turno, pero sólo con puños, patadas, cabezazos, codos, rodillas, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están adyacentes al Monje (1m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Ciclón ATvsDE
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos adyacentes (a 1m)
Este ataque causa Nv x2+3d de daño a los enemigos que estén a 1m del Monje

Purificación
PM: 5/Act: 0/AdE: El Monje
Esta habilidad cancela los efectos de *Ceguera, Silencio, Inmovilizar, Petrificar, Intimidar* y *Veneno*

Agilidad Extrema
El Monje obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Combo ATvsDE
PM: Nv x2/Act: 0/AdE: Enemigo golpeado
El Monje hace el doble de ataques normales contra 1 enemigo

Evadir
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+3 y EV+2, puede caminar lentamente (MO a la mitad por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Evadir* termina las bonificaciones

Fuerza Ki
Si el Monje causa daño al enemigo con cualquiera de sus ataques, múltiples o individuales, le desplaza cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo al finalizar sus ataques

ARTES MARCIALES DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Estilo de Combate Mejorado ATvsDE
Puede hacer 3 ataques normales por turno, pero sólo con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están cerca al Monje (2m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Enfocar
Act: 0/AdE: El Monje
Cada turno que el Monje se quede enfocando poder, gana AT+1 y daño +Nv; puede acumularse por 3 turnos como máximo [AT+3, daño +(Nv x3)] y puede aplicar este poder a cualquiera de sus ataques cuerpo a cuerpo (si ejecuta varios por turno, AT aplica para cada ataque, pero el daño aplica solamente a 1 ataque)

Fuente de Vida
Mientras el Monje se encuentre en combate, recupera tantos PV como los metros que se mueva en el combate al finalizar su turno; mientras no esté en combate, recupera 1d PV cada hora

Ataque de Aura ATvsDE
PM: Nv x3/Act: 0/AdE: 1 enemigo a (Nv+ESP)x2m
El Monje expulsa por sus manos una poderosa corriente de energía que causa (Nv+ESP)x3+5d de daño

Contraataque ATvsDE
Si el Monje es atacado cuerpo a cuerpo, contraataca instantáneamente al agresor con 1 solo golpe a aquel que lo atacó, si le causó daño al Monje o si no; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv5 puede contraatacar 2 veces entre turnos opuestos; en Nv10 puede contraatacar 3 veces, etc.

Chakra
Act: 0/AdE: El Monje
Recupera Nv+ESP+1d PV y Nv+MEN+1d PM; esta habilidad funciona tantas veces por día como la mitad de su Nv (ignorar decimales)

Estilo Ofensivo
Act: 0
El Monje puede activar su *Estilo Ofensivo*, obteniendo AT+3 en su próximo turno, pero recibe DE-3 hasta el inicio de su próximo turno

Estilo Defensivo
Act: 0
El Monje puede activar su *Estilo Defensivo*, obteniendo AT-3 en su próximo turno, pero recibe DE+3 hasta el inicio de su próximo turno

Revivir
PM: 20/Act: 1/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV
Esta poderosa técnica puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VIT+1d PV; sólo funciona si el aliado tiene -50 PV o menos, si lleva inconsciente/muerto menos de 1 hora, y si conserva su cabeza, aunque al recibir *Revivir* el beneficiado no recupera miembros perdidos

ARTES MARCIALES DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Experto en Estilo de Combate ATvsDE
Puede hacer 4 ataques normales por turno con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están cerca al Monje (3m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Situación Crítica
Si el Monje recibe daño por un ataque enemigo que le reduzca sus PV a una quinta parte de su capacidad total o menos, instantáneamente recupera (Nv+ESP)x2+2d PV

Puño Mortal ATvsDE, MAvsDM
PM: 30/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
El afectado recibe daño normal por 1 solo golpe, pero si el Monje obtiene un chequeo exitoso de MA, el enemigo pierde todos sus PV y cae muerto o inconsciente (a elección del Monje); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Monje

Onda de Choque ATvsDE
PM: 20/Act: 0/AdE: Cruz de 1x FUE metros, ver texto
El Monje golpea el suelo y una onda de energía terrestre se expande FUE metros en 4 direcciones: al frente del Monje, atrás, a la izquierda y a la derecha, cada linea mide 1m de ancho y FUE de largo; el Monje hace chequeo de AT por cada objetivo; cualquier criatura pisando el área afectada sufre (Nv+MEN)x3 +7d puntos de daño de Tierra

Primer Golpe ATvsDE
Si el Monje es atacado cuerpo a cuerpo, ataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal justo antes de ser atacado; el enemigo ejecuta su ataque normalmente si recibe daño o si no (a no ser que haya perdido todos sus PV por el *Primer Golpe*)

ARTES MARCIALES DE NIVEL 10+

Maestría en Estilo de Combate ATvsDE
Puede hacer 5 ataques normales por turno, pero sólo con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están cerca al Monje (4m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Tenacidad
DPV cambia de 3 a 4; también incrementa 10% la capacidad total de PV

Gran Ataque de Aura ATvsDE
PM: Nv x4/Act: 1/AdE: 1 enemigo a (Nv+ESP)x3m
El Monje expulsa por sus manos una poderosa corriente de energía que causa (Nv+ESP)x5+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes

NINJA (asesino, shinobi)

Estos guerreros veloces y escurridizos son los maestros de las sombras, usan sus artes secretas del Ninjutsu para derrotar a sus enemigos.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 10

DM: 6

HaCo:
Correr
Saltar
Disfraz
Nadar
Usar AA
Usar ACCP
Elige 1 de las siguientes:
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AP
Usar AF

Equipo: PL

Habilidades:

Agilidad Extrema
El Ninja obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Alerta
El Ninja obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Ambidextro
Si tiene equipada 1 arma en cada mano, puede atacar 2 veces por turno

Armas Arrojadizas
AT+2 y daño +Nv x2 cuando usa estas armas (AT+3 en Nv5, AT+4 en Nv10, etc.)

Escurridizo
El Ninja obtiene EV+1 o BM+1 al alcanzar Nv4, Nv8, Nv12, etc., el jugador elige si EV o BM recibe el ajuste

Ataque Furtivo ATvsDE
El Ninja obtiene AT+1 y suma Nv+AGI al daño causado si ataca cuerpo a cuerpo un enemigo desprevenido (que no se encuentre en estado de alerta), o si en combate logra atacar la espalda del adversario; sólo funciona en criaturas vivas; a partir del Nv5 podrá realizar este ataque con armas arrojadizas y de disparo, aunque debe estar por lo menos a una distancia igual a Nv+AGI metros

Atrapar Proyectil EV, AGI
Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Ninjutsudo
El Ninja gana FUE+1 o AGI+1 al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, etc. el jugador elige si FUE o AGI recibe el ajuste

Nv2 - Resistir Lentitud
El Ninja siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen *Lentitud*

Nv4 - Niken ATvsDE
Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 2 veces con cada una)

Nv8 - Sanken ATvsDE
Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 3 veces con cada una)

Nv12 - Yonken ATvsDE
Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 4 veces con cada una)

Cuando el Ninja hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Ninja estuviera alerta, puede recibir un -1 por cada 10m entre el Ninja y la fuente del sonido, y por cada 5cm de espesor si se escucha a través de paredes

Buscar MEN
Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un area de AGI x MENm cuadrados

Cerrajería AGI
El Ninja puede abrir cerraduras de puertas, ventanas, cofres, etc., usando objetos muy delgados (cable, varita, abrecartas); sólo se hace 1 chequeo por cerradura por día

Sigilo AGI
El Ninja se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepar AGI
Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Ninja hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar* bonificado; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepar* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Camuflaje en Sombras AGI
Le permite esconderse efectivamente entre las sombras; el ropaje y equipo del Ninja pueden alterar este chequeo, el cual es hecho en secreto por el Narrador

Hallar/Identificar Rastros MEN
Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplacen sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por Nv x100m; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, que tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo

Visión Élfica MEN
El Ninja podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 30m será vista como si estuviera a 10m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifican este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien

Trampas MEN, AGI
Esta habilidad le permite al Ninja hallar, desactivar y fabricar trampas; puede hallar trampas y peligros naturales (suelos o techos frágiles, paredes inseguras, etc.) en un área de AGI x2m; al hallar una trampa puede intentar desactivarla; un chequeo fallido la activa, y su chequeo de EV recibe una penalización; para construir trampas el jugador debe especificar los efectos que causa (inmoviliza, causa daño, etc.), necesitará herramientas para construirla (como cuerdas, clavos, resortes, etc.) y el Narrador asigna ajustes de acuerdo a la dificultad; los chequeos para hallar y fabricar trampas son hechos en secreto por el Narrador

NINJUTSU DE NIVEL 1 A NIVEL 3

El Ninja usa Ninjutsu para combatir a sus enemigos. Al subir Nivel recibes una habilidad automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros Ninjas, sean maestros o enemigos, y a través del entrenamiento diario y la meditación (con aprobación del Narrador)

Jubun Kaihi
Una vez por día el Ninja puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño

Mijin Gakure
Al causar daño con un ataque cuerpo a cuerpo, el Ninja puede incrementar el daño causado si elige perder PV; la cantidad perdida de PV será el daño extra que cause (Nv x10 puntos de daño extra es el máximo)

Raitonichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: Nv
Causa Nv+MEN+1d de daño de Electricidad, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Tierra por la duración indicada

Suitonichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: Nv
Causa Nv+MEN+1d de daño de Agua, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Electricidad por la duración indicada

Dotonichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: Nv
Causa Nv+MEN+1d de daño de Tierra, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Aire por la duración indicada

Hutonichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: Nv
Causa Nv+MEN+1d de daño de Aire, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Hielo por la duración indicada

Hyotonichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: Nv
Causa Nv+MEN+1d de daño de Hielo, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Fuego por la duración indicada

Katonichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: Nv
Causa Nv+MEN+1d de daño de Fuego, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Agua por la duración indicada

NINJUTSU DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Tonkoichi
PM: 10/Act: 0/AdE: El Ninja/Dur: 3
El Ninja se vuelve semitransparente, obteniendo AT+2, DE+2, MA+1, DM+2; cualquier otra magia que afecte al Ninja cancela los efectos de *Tonkoichi*

Kurayamiichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: 1d+1
Causa *Ceguera* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Hojoichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: 1d+1
Causa *Lentitud* (p.76), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Dokumoriichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/ Dur: 1d+1
Causa *Veneno* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Jubakuichi MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo en Nv+MEN metros/ Dur: 1d+1
Causa *Inmovilizar* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Tohomisu
El Ninja puede correr sobre la superficie del agua, pero no puede detenerse o se hundirá; puede saltar desde la superficie como si fuese sólida

Shihei ATvsDE
PM: 5/Act: 0/AdE: El Ninja/Dur: 3, o hasta que sea golpeado
El Ninja se divide en 2 copias de sí mismo; aquellos que lo ven no pueden saber cual es el real; el Ninja puede hacer que su copia ilusoria se mueva en un radio igual a MEN metros; si el Ninja hace que la ilusión ataque un enemigo, no le causará daño al impactarlo, pero el Ninja puede ejecutar su *Ataque Furtivo* con AT+2 contra el enemigo que fue atacado por la ilusión (si está a su alcance) en el siguiente turno; este mismo efecto se aplica si la ilusión del Ninja es golpeada por un enemigo, el Ninja obtiene AT+2 y puede ejecutar *Ataque Furtivo* sólo contra este enemigo y sólo durante el turno siguiente; no necesita atacar al enemigo por la espalda

NINJUTSU DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Raitoni MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Electricidad, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Tierra por la duración indicada

Suitoni MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
MCausa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Agua, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Electricidad por la duración indicada

Dotoni MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Tierra, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Aire por la duración indicada

Hutoni MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Aire, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Hielo por la duración indicada

Hyotoni MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Hielo, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Fuego por la duración indicada

Katoni MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Fuego, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Agua por la duración indicada

Tonkoni
PM: 20/Act: 0/AdE: El Ninja/Dur: Ajuste de AGI
El Ninja se vuelve invisible, obteniendo AT+5, DE+5, MA+2, DM+4; cualquier otra magia que afecte al Ninja cancela los efectos de *Tonkoni*

NINJUTSU DE NIVEL 10+

Kurayamini MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Ceguera* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Hojoni MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Lentitud* (p.76), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Dokumorini MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Veneno* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Jubakuni MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Inmovilizar* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Shounoken ATvsDE, ATvsDM
PM: 30/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
El enemigo impactado recibe daño normal por 1 solo ataque, pero si el Ninja obtiene un chequeo exitoso de ATvsDM, causa *Muerte* (p.72); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ninja; el Ninja requiere un arma cortopunzante para realizar esta técnica

PALADÍN (caballero sagrado)

Los Paladines han recibido una misión de enormes proporciones, como proteger a los más débiles, defender su fe, destruir a sus más acérrimos enemigos, etc. Siempre pelean llenos de convicción por sus ideales.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 10

DM: 6

HaCo:
Usar ACCM
Usar ACCG
Montar Chocobo

Equipo: PP/E

Habilidades:

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Proteger
Si en un radio de AGI metros un aliado del Paladín es atacado, éste puede reaccionar e interponerse para proteger a su amigo, pero sólo contra ataques visibles (flechas, espadas, ciertas magias que impactan como proyectiles); al interponerse el Paladín obtiene DE-2 y DM-1; puede hacerse 1 vez entre turnos opuestos de Nv1 al Nv5, 2 veces de Nv6 al Nv10, y 3 veces de Nv11 en adelante

Invencible
Una vez por día el Paladín puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño

Círculo Sagrado
PM: 3/Act: 0/AdE: Aliados en Nv metros/Dur: ESP
Paladín y aliados obtienen DE+3 y DM+3 contra ataques y habilidades de no-muertos

Exterminador de No-muertos
En cualquier momento el Paladín puede agregar instantáneamente el elemento Luz al daño causado con su arma, lo que generalmente incrementa el daño causado a No-muertos y Espantos

Nv2 - Resistir Sueño
El Paladín siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen *Sueño*

Nv2 - Atacar Velocidad ATvsDE
PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv horas
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe Iniciativa-2 y MO-2, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Velocidad* (un enemigo no puede ser reducido a MO cero, lo mínimo será MO=1; la Duración no es acumulable)

Nv2 - Magia Blanca
Puede usar las siguientes magias de Nv2 a Nv4: *Curar, Sentir Maldad, Luz, Dia, Expulsar, Antídoto, Regen, Protección, Escudo;* de Nv5 a Nv7: *Curara, Vida, Luza, Diara, Expulsara, Protecta, Escuda;* de Nv8 a Nv10: *Curaga, Vidara, Esuna, Luzaga, Diaga, Expulsaga;* de Nv11 en adelante: *Curaya, Sagrada;* estas magias se aprenden de magos y paladines, se obtienen como tesoro, y hasta se compran (ver Mago Blanco, p.63)

Nv3 - Espada del Juicio ATvsDE, MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Causa daño x2 +*Detener* (p.76); el enemigo gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín

Nv3 - Atacar Ataque ATvsDE
PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo/
Dur: Nv x10 minutos
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe AT-1, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Ataque*

Nv4 - Ataque Doble ATvsDE
El Paladín puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv4 - Destruir Armadura ATvsDE
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV y la otra mitad a su armadura o escudo (el Paladín elige a cual); éstas tienen tantos PV como su ajuste de DE+DM x20; si los PV de la armadura o escudo se reducen a cero, es destruído; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv4 - Atacar Magia ATvsDE
PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv x10 minutos
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe MA-1, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Magia*

Nv5 - Contraempuje ATvsDE
Cada vez que el Paladín reciba daño por un ataque cuerpo a cuerpo, inmediatamente contraataca con un *Empuje* (p.47), si impacta causa Nv+1d de daño y desplaza al enemigo tantos metros como el Nv Paladín -Nv del enemigo+1; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv5 puede contraatacar 2 veces entre turnos opuestos; en Nv10 puede contraatacar 3 veces; en Nv15 puede contraatacar 4 veces

Nv5 - Ataque Purificador ATvsDE, MAvsDM
PM: 15/Act:0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Esta técnica causa daño x2 +*Condena* (p.71); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín

Nv5 - Atacar PM ATvsDE
PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PM, y la otra mitad a sus PV

Nv6 - Consagrar ATvsDE, MAvsDM
PM: 10/Act:0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Esta poderosa técnica causa daño x2 +*Silencio* (p.50); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín

Nv6 - Destruir Yelmo ATvsDE
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su yelmo, casco o protección para la cabeza (excepto Reliquias); los yelmos tienen tantos PV como su ajuste de DE+DM x10; si los PV del yelmo se reducen a cero, es destruído; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv7 - Destrucción Divina ATvsDE, MAvsDM
PM: 15/Act:0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Esta poderosa técnica causa daño x2 +*Confusión* (p.51); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín

Nv7 - Ataque Mortal ATvsDE, MAvsDM
PM: 20/Act:0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Esta poderosa técnica causa daño x2 +*Muerte* (p.72); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín

Nv8 - Destruir Arma ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo es impactado por este ataque, no recibe daño; en cambio, es su arma la que recibe daño, armas tienen tantos PV como su ajuste de AT+MA x20; si los PV del arma se reducen a cero, es destruída; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo; si se atacan las armas naturales del enemigo (cuernos, garras, colas, colmillos, etc.), la criatura con estas armas recibe daño normalmente

Nv8 - Ataque Triple ATvsDE
El Paladín puede hacer 3 ataques normales por turno

Nv9 - Deseo
Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv metros
Esta habilidad recupera en un aliado tantos PV como los que el Paladín sacrifique x2 (por ejemplo, si el Paladín elige perder 30PV, su aliado recupera 60PV); sólo funciona 3 veces por día

Nv10 - Destruir Reliquia ATvsDE
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su Reliquia que esté a la vista; los PV de la Reliquia dependen de su categoría (Reliquias de categoría **A** tienen 200PV, las de categoría **B** tienen 100PV, y las de categoría **C** tienen 50PV, ver p.131); si los PV de la Reliquia se reducen a cero, es destruída; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo; las Reliquias recuperan 10PV por día

Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE
El Paladín puede hacer 4 ataques normales por turno

PISTOLERO (maquinista, ingeniero)

Los Pistoleros están especializados en el combate a distancia, usando pistolas y fusiles.

DPV: 2

DPM: 1

DE: 9

DM: 5

HaCo:
Usar AF
Ingeniería
Mecánica
Conducir
Pilotear

Equipo: PL

Habilidades:

Puntería
AT+1 cuando usa Armas de Fuego (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Disparo Rápido ATvsDE
Puede atacar 2 veces por turno si usa armas de fuego en Nv3, 3 veces en Nv6, 4 veces en Nv9 y 5 veces en Nv12

Atrapar Proyectil EV, AGI
Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Francotirador ATvsDE
Act: 0/AdE: El Pistolero
El Pistolero se queda apuntando en su turno (con arma de fuego solamente) ganando AT+2 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x2

Evasión Perfecta
El Pistolero puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño; funciona 1 vez por día

Alerta
El Pistolero obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Disparar Pierna ATvsDE, MAvsDM
Act: 1/AdE: 1 enemigo en alcance de arma/
Dur: la mitad del daño causado
Este disparo causa el daño normal, y el Pistolero hace un chequeo de MA, si es exitoso el afectado no podrá moverse de su sitio (similar a *Inmovilizar* del Mago del Tiempo), pero puede hacer cualquier acción; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Pistolero; no funciona en criaturas sin piernas o voladoras

Disparar Brazo ATvsDE, MAvsDM
Act: 1/AdE: 1 enemigo en alcance de arma/
Dur: la mitad del daño causado
Este disparo causa el daño normal, y el Pistolero hace un chequeo de MA, si es exitoso el afectado no podrá hacer ninguna acción que requiera el uso de sus manos (similar al *Sin Acción* del Hechicero, p.50); el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Pistolero

Disparar Maldad ATvsDE, MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo en alcance de arma/Dur: Permanente
Este disparo sólo afecta No-muertos; este disparo causa daño normal, y el Pistolero hace un chequeo de MA, si es exitoso el No-muerto queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Pistolero

Escanear MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Esta habilidad permite al Pistolero conocer a qué elementos es débil el enemigo, además de revelar su capacidad de PV y PM, y su cantidad actual de PV y PM; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Pistolero

Tácticas Mecanizadas
Gana AT+2 y DE+2 si pelea contra enemigos mecánicos (golems, autómatas, robots y similares)

Nv5 - Adrenalina
Dur: 5
Si el Pistolero recibe daño causado por enemigos o sus trampas, su MO incrementa +3 durante 5 turnos; este incremento es acumulable hasta 5 veces, aunque la duracion no es acumulable

Nv5 - Francotirador Avanzado ATvsDE
Act: 1/AdE: El Pistolero
El Pistolero se queda apuntando (con arma de fuego solamente) ganando AT+3 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x3

Nv10 - Francotirador Maestro ATvsDE
Act: 2/AdE: El Pistolero
El Pistolero se queda apuntando (con arma de fuego solamente) ganando AT+4 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x4

Cuando el Pistolero hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Buscar MEN
Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un area de AGI x MENm cuadrados

Camuflaje en Sombras AGI
Le permite esconderse efectivamente entre las sombras; el ropaje y equipo del Pistolero pueden alterar este chequeo, el cual es hecho en secreto por el Narrador

Hallar/Identificar Rastros MEN
Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplacen sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por Nv x100m; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, que tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Pistolero estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Pistolero y la fuente del sonido

Sigilo AGI
El Pistolero se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepar AGI
Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Pistolero hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar;* daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepar* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Visión Élfica MEN
El Pistolero podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 30m será vista como si estuviera a 10m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifican este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien

SAMURAI (bushi, parivir, ronin, yojimbo)
Los Samurai son combatientes expertos en el arte de la guerra, maestros indiscutibles de la espada.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 10

DM: 6

HaCo:
Correr
Saltar
Montar Chocobo
Nadar
Elige 2 de las siguientes:
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AA
Usar AP

Equipo: PP

Habilidades:

Agilidad Extrema
El Samurai obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Katanas
AT+3 cuando usa estas armas (AT+4 en Nv5, AT+5 en Nv10, etc.)

Estilo Dosmanos
Si el Samurai usa un arma a 2 manos, incrementa +Nv x2+1d al daño causado

Atrapar Proyectil EV, AGI
Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Alerta
El Samurai obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Bushido
El Samurai gana FUE+1 o AGI+1 al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, etc., el jugador elige si FUE o AGI recibe el ajuste

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Mineuchi ATvsDE, MAvsDM
El Samurai hace 1 ataque normal con AT-1, si impacta al enemigo le causa sólo la mitad del daño normal, y hace un chequeo de MA, y si es exitoso el afectado permanece aturdido durante su siguiente turno; un enemigo aturdido no hace ninguna acción, y se golpea automáticamente (sin chequeos de AT o MA); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Samurai, y no funciona en seres con 3 Nv o más que el Samurai (les causa daño pero no los aturde); sólo funciona en criaturas vivas

Círculo de Protección
PM: 3/Act: 0/AdE: Aliados en Nv metros/Dur: ESP
Samurai y aliados obtienen DE+3 y DM+3 contra ataques y habilidades de demonios

Resistir Ceguera
El Samurai siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen *Ceguera*

Exterminador de Demonios
El Samurai siempre suma Nv+ESP al daño causado con su arma si golpea demonios

Nv3 - Kossetsu Kanta ATvsDE
Si el Samurai recibe daño por ataques enemigos cuerpo a cuerpo que le reduzcan sus PV a una quinta parte de su capacidad total o menos, instantáneamente contraataca con un golpe cuerpo a cuerpo al enemigo que lo atacó, obteniendo AT+5 y causándole tanto daño como su máxima puntuación de PV; sólo funciona 1 vez por día

Nv4 - Niken ATvsDE
Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv5 - Shirahadori
Tres veces al día el Samurai puede evitar 1 ataque físico hecho por un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño para cancelarlo

Nv8 - Sanken ATvsDE
Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv10 - Tohomisu
El Samurai puede correr sobre la superficie del agua, puede detenerse y no se hundirá; puede saltar desde la superficie como si fuese sólida

Nv12 - Yonken ATvsDE
Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada

Cuando el Samurai hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Oído Agudo MEN
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Samurai estuviera alerta, puede recibir un -1 por cada 10m entre el Samurai y la fuente del sonido, y por cada 5cm de espesor si se escucha a través de paredes

Buscar MEN
Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un área de AGI x MENm cuadrados

Trepar AGI
Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Samurai hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar;* daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepar* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Hallar/Identificar Rastros MEN
Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplacen sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por Nv x100m; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, que tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo

Visión Élfica MEN
El Samurai podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 30m será vista como si estuviera a 10m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifican este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien

Sigilo AGI
El Samurai se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

IAIDO
El Samurai puede invocar el espíritu de su Katana a través del *iaido*, lo que le permite atacar a sus enemigos o ayudar a sus aliados. Cada *iaido* puede ser realizado sólo con la Katana correspondiente, no consume PM, y tiene Act: 0. El *iaido* puede hacerse tantas veces por día como la cifra de ESP.

Katana Ashura ATvsDM
AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)
Poder que causa el daño normal de la Katana +Nv +2d de daño

Katana Kotetsu ATvsDM
AdE: Enemigos en radio de 2m
Poder que causa el daño normal de la Katana +(Nv x2)+2d de daño

Katana Osafune ATvsDM
AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)
Poder que causa el daño normal de la Katana, y cada afectado pierde Nv+2d PM

Katana Murasame
AdE: Aliados en radio de MEN metros
Poder que recupera (Nv+ESP)x2+2d PV

Katana Ama-no-Murakumo ATvsDM, MAvsDM
AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)
Poder que causa el daño normal de la Katana, +Nv+2d de daño +*Lentitud* (p.76)

Katana Kiyomori
AdE: Aliados en radio de MEN metros
Causa *Protecta* y *Escuda* (p.66) en los beneficiados

Katana Muramasa ATvsDM, MAvsDM(x2)
AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)
Poder que causa el daño normal de la Katana +(Nv x2) +2d de daño +*Confusion* (p.51) +*Condena* (p.71)

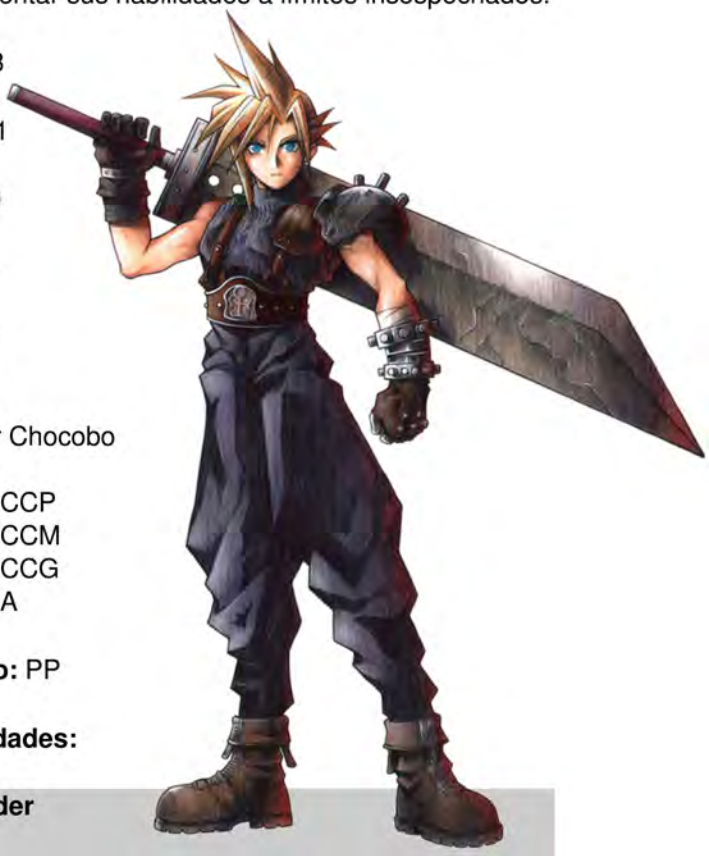
Katana Kiku-Ichimonji ATvsDM
AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+FUEm
Técnica que causa (Nv+MEN)x4+4d de daño

Katana Masamune
AdE: Aliados en radio de MEN metros
Causa *Regen* (p.65) y *Rapidez* (p.76) en los beneficiados

Katana Chirijiraden ATvsDM
AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+FUEm
Técnica que causa (Nv+MEN)x5+5d de daño

SOLDADO 1ra CLASE

Los Soldados 1ra Clase han recibido un riguroso entrenamiento, y sus cuerpos han sido alterados para incrementar sus habilidades a límites insospechados.



DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 6

HaCo:
Correr
Saltar
Montar Chocobo
Nadar
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AA

Equipo: PP

Habilidades:

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Empuje ATvsDE
Si impacta un golpe sin armas (puño, patada) causa Nv+1d de daño y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo

Caer
El Soldado no sufre daño si cae de alturas iguales a su Nv xAGI en metros; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI

Agilidad Extrema
El Soldado obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Límite
Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
El *Límite* es un ataque espectacular que concentra todo el poder del Soldado para causar enorme daño si impacta; para hacer este ataque el Soldado debe acumular *Puntos de Límite;* estos puntos los gana al recibir daño causado por ataques enemigos, y cuando estos puntos son iguales a la capacidad de PV del Soldado, puede ejecutar el *Límite* (al usarse los *Puntos de Límite* se borran, si se ha alcanzado el máximo de *Puntos de Límite*, no se siguen sumando); el Nv del Soldado determina el tipo de *Límite* que ejecuta, aunque puede hacer uno de su Nv o inferior:

Nv1 - Brave Slash (Corte Valiente) ATvsDE
AdE: 1 enemigo golpeado
Este ataque causa el daño del arma x4; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+4

Nv3 - Cross Slash (Corte Cruzado) ATvsDE
AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm
Este ataque causa el daño del arma x5; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+5

Nv5 - Blade Beam (Rayo de Espada) ATvsDE
AdE: 1 enemigo golpeado
Este ataque causa el daño del arma x5 +[capacidad de PV-PV actuales (es decir, el total de puntos de PV vacíos que el Soldado ha perdido se suman al daño)]; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+6

Nv7 - Climhazzard ATvsDE
AdE: 1 enemigo golpeado
Este ataque causa el daño del arma x5 +[capacidad de PV-PV actuales del enemigo (es decir, el total de puntos de PV vacíos que el enemigo ha perdido se suman al daño)]; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+7

Nv9 - Meteorain (Lluvia de Meteoros) ATvsDE
AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Este ataque causa a cada enemigo el daño del arma x4; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño recibido, ignorar tales ajustes; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+8

Nv11 - Finishing Touch (Toque Final)
ATvsDE, MAvsDM
AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm
Este ataque causa daño del arma x5 +*Muerte* (p.72), +*Petrificar* (p.51), o +*Detener* (p.76), el Soldado elije cual de los 3 efectos aplicar antes de hacer el chequeo para impactar; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Soldado; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+9 y MA+5

Nv13 - Omnislash (Omnicorte) ATvsDE
AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm
Este ataque causa daño del arma x10; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+10

Nv20 - Cherry Blosssom / Sakura (Flor de Cerezo)
ATvsDE
AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm
Este ataque causa daño del arma x20; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+20

Atrapar Proyectil EV, AGI
Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Nv2 - Contraempuje ATvsDE
Cada vez que el Soldado reciba daño por un ataque cuerpo a cuerpo, inmediatamente contraataca al agresor con un *Empuje;* sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos

Nv3 - Destreza
El Soldado obtiene MO+5 e Iniciativa+3

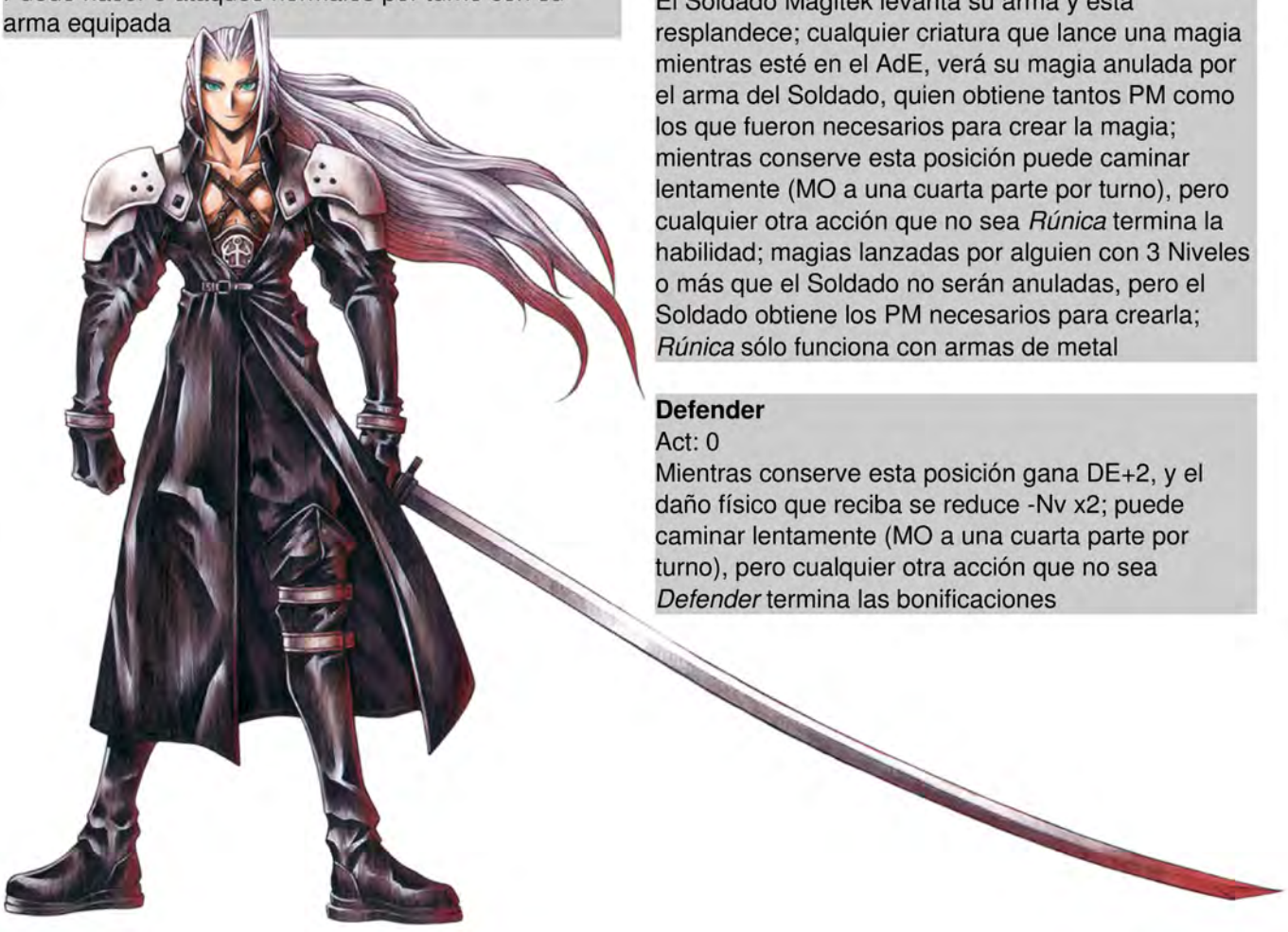
Nv4 - Ataque Doble ATvsDE
Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv6 - Alas de Dragón
El Soldado es inmune a daño por caídas desde cualquier altura, mientras no estén impedidos sus movimientos

Nv8 - Ataque Triple ATvsDE
Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE
Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv16 - Ataque Quíntuple ATvsDE
Puede hacer 5 ataques normales por turno con su arma equipada



SOLDADO MAGITEK

Los Soldados Magitek son experimentos del gobierno o una corporación, se caracterizan porque pueden usar magia que ha sido inyectada en sus cuerpos.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 9

DM: 7

HaCo:
Montar Chocobo
Pilotear
Conducir Vehículo
Usar ACCP
Usar ACCM
Usar AM

Equipo: PP/E

Habilidades:

Rúnica
Act: 0/AdE: Radio de Nv+MENm
El Soldado Magitek levanta su arma y ésta resplandece; cualquier criatura que lance una magia mientras esté en el AdE, verá su magia anulada por el arma del Soldado, quien obtiene tantos PM como los que fueron necesarios para crear la magia; mientras conserve esta posición puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Rúnica* termina la habilidad; magias lanzadas por alguien con 3 Niveles o más que el Soldado no serán anuladas, pero el Soldado obtiene los PM necesarios para crearla; *Rúnica* sólo funciona con armas de metal

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Lanzar Magia

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3 de la lista; al subir Nivel recibes una magia del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran:

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Curar	Fuego
Sentir Maldad	Hielo
Protección	Trueno
Escudo	Aero
Luz	Veneno
Día	Sismo
Expulsar	Espinas Ardientes
Poder	Agua
Antídoto	Extra-G
Visión	Ósmosis
Voz	Drenar
Acción	Movilizar
Desparalizar	Despertar
Desorodizar	Velo Mágico
Ceguera	Sin Acción
Inmovilizar	Silencio
Ósmosis	Intimidar
Sueño	

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Curara	Baraguara
Regen	Bartruenora
Vida	Barfuegora
Calmar	Barhielora
Manto Invernal	Bargravedara
Velo Solar	Barsombrara
Protecciora	Barluzora
Escudora	EvaPlus
Protecta	BloMaPlus
Escuda	Desonorizar
Luza	Fuegora
Diara	Hielora
Expulsara	Truenora
Claridad	Aerora
Dezombificar	Venenora
Suavidad	Espinas Gélidas
Perdón	Sismora
Barrocara	Aguara
Barvenenora	Sombra
Baraera	Perla
Kilo-G	Zombi
Punto Débil	Resonancia
Anti-Resonancia	Berserk
Confusión	Cegueraga
Sinaccioga	

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Curaga	Fuegoga
Vidara	Hieloga
Muro	Truenoga
Desvisualizar	Contramagia
Expulsaga	Derretir
Luzaga	Aeroga
Esuna	Venenoga
Diaga	Sapo
Dispel	Condena
Proteccioga	Sismoga
Escudoga	Aguaga
Protecta II	Sombrara
Escuda II	Perlara
Reanimar	Mega-G
Espinas Relampagueantes	Petrificar
Imp	Silencioga
Venenora	Encantamiento
Sapo	Intimidarga
Sueñoga	Cerdo
Armonía	Confusioga

MAGIAS DE NIVEL 10+

Curaya	Fuegoya
Regen II	Hieloya
Antimagia	Truenoya
Vidaga	Aeroya
Sagrada	Venenoya
Aguaya	Sismoya
Sombraya	Perlaya
Giga-G	Muerte
Última	Petrificarga

Nv4 - Ataque Doble ATvsDE

El Soldado Magitek puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv8 - Ataque Triple ATvsDE

El Soldado Magitek puede hacer 3 ataques normales por turno

Nv10 - Shock MAvsDM

PM: 60/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m

El Soldado Magitek corta el aire hacia arriba y una corriente de energía mágica brota del suelo y causa (Nv+MEN)x5 +(MENx1d) puntos de daño

Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE

El Soldado Magitek puede hacer 4 ataques normales por turno

NIVELES Y EXPERIENCIA

Los personajes reciben Puntos de Experiencia (PEX) cuando derrotan a sus enemigos, sea destruyéndolos, incapacitándolos o haciendo que se rindan, cuando cumplen una misión con éxito, cuando usan sus habilidades para superar retos, y cuando los jugadores interpretan bien a sus personajes.

Al alcanzar cierta cantidad de PEX el personaje sube su Nivel, lo que le permite incrementar sus PV, PM, algunos atributos y adquirir más habilidades. Tan pronto como el personaje alcance la cantidad necesaria, inmediatamente sube de Nivel.

NIVEL	PEX NECESARIA
1	0
2	100
3	300
4	600
5	1100
6	1800
7	2700
8	3900
9	5400
10	7200
11	9400
12	12000
13	15000
14	18500
15	22500
16	27000
17	32700
18	39100
19	46300
20	54400
21+	+10000

Cuando los jugadores derrotan un enemigo, el personaje gana la PEX indicada (ver Enemigos, p.138), se suma por cada enemigo derrotado y el total se divide entre los jugadores participantes, como en otros juegos de rol. Los PEX obtenidos al cumplir una misión también se dividen entre los personajes que participaron. Cuando los jugadores tienen una buena idea y la realizan, cuando hacen un buen papel o una buena interpretación, el Narrador puede premiarle con una modesta cantidad de PEX.

Subiendo Nivel

Para incrementar los PV y PM, el jugador suma los DPV y los DPM de su personaje de acuerdo a su Profesión, el total es la cantidad de dados que lanza. De estos resultados el jugador elige cuales cifras representarán sus PV y sus PM.

Por ejemplo, el personaje de Carlos, un ninja llamado Nogard, acaba de subir de nivel; el ninja tiene DPV=3 y DPM=2, entonces Carlos lanza 5 dados en total y obtiene en cada dado 2, 6, 9, 5, y 7; Carlos decide que el 9, el 7 y el 6 representarán su incremento de PV (6+9+7= 22), y las cifras restantes 2 y 5 representarán su incremento de PM (2+5= 7)
Hay que tener en cuenta que los PV xNv reciben el ajuste por VIT, y los PM xNv reciben el ajuste por MEN. Sólo en Nv1 los personajes inician con la máxima cantidad posible de PV y PM.

HABILIDADES COMPLEMENTARIAS (HaCo)

Las Habilidades Complementarias (HaCo) son, como su nombre lo indica, otras habilidades que complementan al personaje.

Al crear personaje el jugador elige 3 HaCo de la lista. Cada Tribu y Profesión ofrece HaCo gratis. Además, al alcanzar Nv4, Nv8, Nv12, Nv16 y Nv20 el personaje obtiene una HaCo extra.

La forma en que funcionan es bastante simple: si un personaje realiza un chequeo relacionado específicamente con una HaCo que posee, no recibe penalizaciones al hacer el chequeo. Por ejemplo, si un personaje hace un chequeo para danzar e impresionar a alguien (chequeo de AGI), y no posee la HaCo *Danza*, recibirá un modificador de -1 a -5, porque al no tener la HaCo se considera que no tiene experiencia en el baile. En cambio, al tener *Danza* entre sus HaCo, no recibe ajustes negativos al hacer el chequeo de AGI, y de acuerdo a la complejidad de la danza gana ajustes positivos (de +1 a +5), todo a buen juicio y discreción del Narrador.

En el caso de las HaCo relacionadas con el uso de armas, si el personaje usa un arma en la que no tiene habilidad, siempre recibe penalizadores al AT, de -3 a -5, y si viste una armadura en la que no está entrenado, recibe los ajustes normales a DE por la armadura, pero al mismo tiempo recibe los penalizadores a DE (de -3 a -5) por no poseer la HaCo respectiva, y recibe -1 al Movimiento por cada punto de DE que otorga la armadura.

A continuación se explica brevemente cada HaCo y entre paréntesis se indica a qué tipo de chequeos está relacionada:

Agricultura (MEN)
El personaje conoce los ciclos y métodos de siembra de diferentes cultivos

Artes Arcanas (MEN)
El personaje puede reconocer qué tipo de magia está siendo lanzada por alguien, o reconoce los efectos y rastros dejados por magias

Artillería (MEN)
El personaje sabe usar armas de asedio y armas grandes como morteros, cañones y similares

Canto & Poesía (ESP)
El personaje sabe cantar y declamar muy bien

Caza (AGI, MEN)
El personaje sabe las técnicas de caza de animales

Cocina (MEN)
El personaje sabe cocinar comida deliciosa

Concentración (MEN)
El personaje conserva mejor su Concentración al momento de ser interrumpido mientras hace magias

Conducir (AGI, MEN)
El personaje puede controlar máquinas y/o vehículos que se desplazan sobre el suelo

Construcción (MEN)
El personaje sabe construir obras pequeñas, como casas y similares

Correr
El personaje corre más rápido de lo normal, lo que le permite moverse AGI+(la mitad de AGI) metros en su turno

Costura (AGI)
El personaje puede coser ropa, repararla y/o diseñarla

Crear Fuego (AGI, MEN)
El personaje sabe como crear fuego usando leña, hojas secas, piedras, etc.

Danza (AGI)
El personaje sabe bailar muy bien

Diplomacia & Etiqueta (MEN, ESP)
El personaje sabe cómo resolver situaciones a través del diálogo y la negociación, y conoce las reglas y costumbres de la vida en alta sociedad

Escalar (AGI)
El personaje puede escalar muros y árboles fácilmente, y sabe usar herramientas y técnicas de escalada (ver *Trepar*, p.23)

Escultura (AGI)
El personaje sabe esculpir y tallar utensilios y objetos artísticos usando diferentes materiales

Fauna (MEN)
El personaje puede nombrar las diferentes clases de animales, bestias, etc. y conoce datos generales

Flora (MEN)
El personaje puede nombrar las diferentes clases de plantas, árboles, etc. y conoce datos generales

Folclor (MEN)
El personaje conoce los mitos y leyendas tradicionales

Hallar Sustento en _____ (MEN, VIT)
El personaje puede hallar alimentos y agua en desiertos, tundras, montañas, selvas, bosques, llanuras, ciudades (elegir 1)

Herrería/Forja (AGI)
El personaje sabe las técnicas para fundir metal y hacer herramientas y armas simples

Ingeniería (MEN)
El personaje sabe construir obras grandes, como castillos, edificios, puentes y similares

Instrumento Musical (AGI, ESP)
El personaje sabe tocar un instrumento musical muy bien (elegir instrumento)

Lenguaje (MEN)
El personaje elige un lenguaje extra, lo sabe hablar y escribir sin problema; como norma el juego tiene 2 lenguajes: el *Común* que usan todos los personajes, y el *Mágico* en el que se escriben las magias y es usado al lanzar magias (el Narrador debe informar acerca de otros lenguajes disponibles en el juego, por ejemplo, cada Tribu puede tener su lenguaje propio, o cada región del mundo del juego)

Liderazgo (ESP)
El personaje obtiene +3 en chequeos sociales

Malabares (AGI)
El personaje puede hacer malabares con tantos objetos como su cifra de AGI

Mecánica (MEN)
El personaje sabe de máquinas en general y su funcionamiento, y cómo repararlas

Memoria (MEN)
El personaje recuerda detalles específicos con gran detalle

Minerales (MEN)
El personaje puede identificar las diferentes clases de roca, metales y piedras preciosas

Nadar (FUE, VIT)
El personaje sabe nadar y bucear muy bien

Navegar (AGI, MEN)
El personaje puede controlar máquinas y/o naves que se desplazan sobre el agua

Pesca (AGI, MEN)
El personaje puede pescar usando diferentes métodos

Pilotear (AGI, MEN)
El personaje puede controlar máquinas y/o naves que se desplazan por el aire

Pintura/Dibujo (AGI, MEN)
El personaje sabe pintar y dibujar muy bien

Primeros Auxilios (AGI, MEN)
El personaje sabe administrar ayuda a alguien herido; el beneficiado recupera Nv+1d PV, pero si el afectado estaba reducido a cero PV, no recupera conciencia hasta pasadas 1d horas; sólo funciona 1 vez por día en una criatura

Reconocer Origen (MEN, ESP)
El personaje puede identificar la nacionalidad y/o origen de personas al interactuar con éstas

Reflejos (AGI)
El personaje obtiene Iniciativa+1 y EV+1, reacciona al peligro con rapidez

Saltar (AGI)
El personaje puede saltar distancias considerables; la distancia a saltar determina la dificultad y los ajustes recibidos en el chequeo:
Salto Fácil: 1 a 3m largo, 1m alto (AGI+0)
Salto Normal: 4 a 6m largo, 2m alto (AGI-1)
Salto Difícil: 7 a 9m largo, 3m alto (AGI-2)
Salto Muy Difícil: 10 a 12m largo, 4m alto (AGI-3)
Etcétera
Un personaje sin la HaCo *Saltar* recibe el doble del penalizador indicado para AGI por cada incremento

Sexto Sentido (ESP)
El personaje obtiene Iniciativa+1 y BM+1, detecta peligro con facilidad

Tahúr (MEN, SUE)
El personaje conoce y sabe jugar muy bien los juegos de casino y de azar (incluyendo como hacer trampa)

Tasación (MEN)
El personaje puede medir acertadamente el valor aproximado de un objeto en Gil

Ubicación Espacial & Astronomía (MEN)
El personaje sabe encontrar los puntos cardinales usando los astros como guía, tiene conocimiento de los cuerpos celestes

Usar ACCP
Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas: manoplas, cuchillos, dagas

Usar ACCM
Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas: espadas, hachas, garrotes, martillos, mazas, látigos

Usar ACCG
Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes: como las anteriores pero que requieren usar ambas manos

Usar AP
Armas de Proyectil: arcos, ballestas, hondas, cerbatanas

Usar AA
Armas Arrojadizas, las que se arrojan con la mano: bumerangs, cuchillos arrojadizos, piedras, javalinas, shuriken, hachas arrojadizas

Usar AF
Armas de Fuego: pistolas, fusiles

Usar AM
Armas Mágicas: libros, varitas, cetros y báculos mágicos que golpean a distancia

AUMENTOS

Los Aumentos parecen Materias (esferas de cristal) y son habilidades extra que los personajes pueden aprender sin impotar su Profesión o Élite, y que dan al personaje más opciones en la batalla. Al encontrar un Aumento, el personaje puede decidir si lo "absorbe" o no, pero una vez absorbido ya no puede cambiarse. Los personajes no inician el juego con Aumentos, sólo se adquieren en el juego como tesoro o recompensa. No hay un límite al máximo número de Aumentos que un personaje pueda poseer, pero como son habilidades muy especiales se recomienda al Narrador otorgar Aumentos muy raramente (1 cada 3 o 4 niveles por personaje sería lo recomendado)

Ablandar
Act: 0
Si el personaje es víctima de magias que petrifiquen, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Aclarar
Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Confusión*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Activación Rápida
El personaje puede reducir en -1 la Activación de sus magias o habilidades con Act: 1 o mayor; sólo funciona 1 vez por día

Acumular
Act: 0
El personaje usa su turno para acumular poder, ganando AT+1 y daño x2 en su próximo ataque cuerpo a cuerpo, si no ataca en el turno siguiente, pierde los bonificadores

Adrenalina
Si los PV del personaje son reducidos a una quinta parte, puede ejecutar 1 ataque (físico o mágico) que causa daño doble; sólo funciona 1 vez por día

Afinidad Alquímica
Cuando el personaje consume items que restablecen sus PV o PM, agrega Nv+1d a la cantidad recuperada

AGI+1
El personaje incrementa AGI+1

Agilidad Extrema
El personaje obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Alcance
El personaje con este Aumento puede duplicar el alcance para armas arrojadizas y de proyectiles

Analizar
Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Este Aumento permite al personaje conocer a qué elementos es débil el enemigo con un chequeo exitoso de MA vs. DM, además de revelar su capacidad de PV y PM, y su cantidad actual de PV y PM; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del personaje; sólo funciona 1 vez por día

Antídoto
Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Veneno*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Artes Marciales
Puede hacer 2 ataques normales por turno con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 1d de daño con cada golpe, que pueden dirigirse a distintos enemigos si están adyacentes al personaje (1m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Aumentar Magia
El personaje puede lanzar 1 magia cuyo daño y/o duración de efectos causados se incrementa 50% (multiplicar x1.5 ingorando fracciones); sólo funciona 1 vez por día

Auto-Poción
Si el personaje recibe daño (sin que pierda todos sus PV) inmediatamente puede beber una poción de curación que lleve consigo sin gastar su turno; sólo funciona 1 vez por día

Bendición
Act: 0
El personaje recupera (Nv+ESP)x3 PM; sólo funciona 1 vez por día

Canalizar
El personaje reduce el costo de PM de sus habilidades y magias en un 25%, o sea que una magia que consume 10PM, ahora sólo consume 7PM (al dividir, ignorar fracciones); sin importar la cantidad reducida, el valor mínimo requerido para hacer una magia será siempre 1PM

Con Acción
Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Sin Acción*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Contraataque
Si el personaje es atacado cuerpo a cuerpo, contraataca instantáneamente al agresor con 1 solo golpe normal a quien lo atacó, si le causó daño al personaje o si no

Crítico Mejorado
Si el personaje ataca y obtiene en sus dados 10 y 10 (conocido también como 20 natural), causa daño triple

Cultivador de Gil
Cada vez que el personaje encuentra dinero desatendido (como en un tesoro, pero no en otras personas, en caso de que el personaje sea un Ladrón), la cantidad de Gil se incrementa (Nv xSUE)+1d

Defender
Act: 0
Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Despertar
Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Sueño*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Distracción
Act: 0
El personaje hace un chequeo de MA contra un enemigo en su rango de visión que pueda verle, si es exitoso el enemigo recibe DE-2 durante su siguiente turno

ESP+1
El personaje incrementa ESP+1

EXP Extra
Al recibir Puntos de Experiencia, incrementa la cantidad recibida por 20%

Extender Duración
Si el personaje lanza magias con duración de varios turnos, ésta se incrementa 1d turnos

Extra HaCo
Elige una HaCo extra

Fénix
Si el personaje pierde todos sus PV, volverá a levantarse el turno siguiente con una cantidad de PV igual a los PM que invierta; sólo funciona 1 vez por día

FUE+1
El personaje incrementa FUE+1

Inquisidor
El personaje obtiene tantos PM como su Nv cada vez que cause daño a un enemigo

Libertad
Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Condena*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Magia Doble
El personaje puede lanzar la misma magia que su aliado, exactamente al mismo tiempo (deben sincronizarse en los turnos de iniciativa en combate, el personaje que actúe primero se queda esperando a su aliado por ese turno); al lanzar la magia ambos personajes hacen chequeo para impactarla, cada uno obtiene MA+1, y el daño y/o duración de efectos causados se incrementa 50% para cada una; sólo funciona 1 vez por día por personaje con el aumento

Penetrar Magia
El personaje con este Aumento no ve sus magias reflejadas por un enemigo usando *Espejo* en sí mismo

Maldición
Act: 1/AdE: Enemigos en radio de ESP metros
Los afectados obtienen AT-2, DE-2, MA-2 y DM-2; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del personaje; sólo funciona 1 vez por día

Mártir
Si el personaje recibe daño causado por enemigos, el personaje obtiene Nv+1d PM

MEN+1
El personaje incrementa MEN+1

Movilizar
Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Inmovilizar*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Omnilanzado
Cada vez que el personaje lance magias con AdE: 1 objetivo/blanco/criatura/aliado, puede decidir que la magia se divida entre varios objetivos en un radio de Nv+MEN metros del personaje, aunque los efectos de la magia también se dividen por cada objetivo; además, si es una magia de ataque, recibe MA-1 a cada chequeo por cada objetivo (si se divide la magia entre 3 objetivos, el chequeo de magia para cada uno será hecho con MA-3)

Oscuridad
Act: 0/Dur: 1 ataque
El personaje causa doble daño si impacta con sus ataques normales, pero cada vez que cause daño, pierde 10% de sus PV actuales (multiplica x1.1 ignorando decimales); sólo funciona 1 vez por día

Peleador
El personaje con este Aumento incrementa el daño de sus golpes y patadas a 1d de daño en lugar de 1d5 (medio dado) y obtiene AT+1 atacando de esta forma

PV+
Al tomar este Aumento, la capacidad de PV del personaje incrementa VITx3 PV

PM+
Al tomar este Aumento, la capacidad de PM del personaje incrementa MENx3 PM

Provocar
PM: 0/Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al personaje/Dur: Nv+1, -Nv del enemigo
El personaje hace una señal de manos, grita algo obceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el personaje hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP: si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el personaje, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Recordar Magia
El personaje puede lanzar 1 magia que ha hecho durante ese día sin gastar PM; sólo funciona 1 vez por día

Resistencia Física
El personaje reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño físico recibido

Resistencia Mágica
El personaje reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño mágico recibido

Seguir
Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Detener*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

SUE+1
El personaje incrementa SUE+1

Último Recurso
PM: 0/Act: Ver texto/Dur: Nv turnos
Si los PV del personaje alcanzan una cuarta parte de su capacidad total tras recibir daño por ataques enemigos o trampas, instantáneamente se activa esta habilidad que le otorga DE+2, DM+2, EV+1, BM+1, y cualquier daño que reciba se reduce la mitad; sólo funciona 1 vez por día

Verdugo
Si el personaje reduce los PV de un enemigo a cero, el personaje recupera Nv+1d PM

VIT+1
El personaje incrementa VIT+1

COMBATE

El combate en Final Fantasy RPG es muy sencillo: Se decide la iniciativa de cada combatiente lanzando 1d y sumando el ajuste por AGI de cada uno, quien tenga el total mayor actúa primero.

- Cada combatiente puede hacer 2 acciones en su turno: la primera es el movimiento, que es igual a la cifra de AGI en metros o menos, y la segunda debe ser una acción instantánea, es decir, de Activación cero (Act: 0), como un ataque normal, lanzar magia o habilidad de Act: 0, beber una poción, algunos chequeos de Atributo, y otras acciones que el Narrador permita. En general, el turno de combate dura unos 3 segundos. Movimiento y acción instantánea pueden hacerse en cualquier orden.

- Recargar un arma de fuego y/o desenfundar un arma secundaria son acciones que consumen la acción instantánea o el movimiento, de manera que el personaje puede elegir no moverse en su turno para recargar/desenfundar arma y atacar.

- Quienes ataquen usando armas hacen un chequeo de **Ataque (AT)** contra la **Defensa (DE)** del enemigo: se lanzan **2d** y se le suma la cifra de **AT**, si el total es **igual o superior** a la **DE** del enemigo, el ataque es exitoso y causa daño. El daño físico causado con armas cuerpo a cuerpo o arrojadizas se incrementa por el ajuste de FUE.

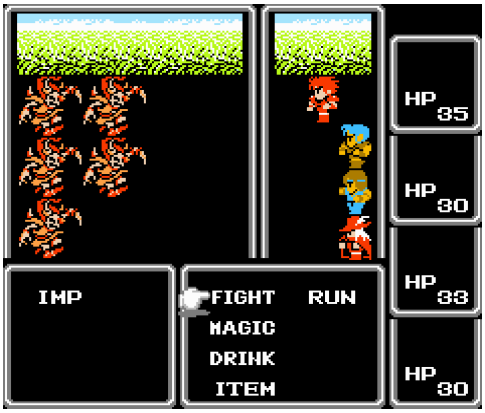
- Un golpe sin armas (puño, patada, etc.) causa un daño de 1d5, o medio dado, + ajuste por FUE.

- Si un combatiente obtiene 10 en cada dado (o 20 natural) al momento de atacar, ese ataque siempre va a golpear a su objetivo (sin importar su DE) y le causará daño doble. Esto se aplica para ataques normales, habilidades y magias.

- Quienes ataquen usando magias hacen un chequeo de **Magia (MA)** contra la **Defensa Mágica (DM)** del enemigo: se lanzan **2d** y se le suma la cifra de **MA**, si el total es **igual o superior** a la **DM** del enemigo, la magia es exitosa y causa daño o sus efectos. El daño mágico causado se incrementa por el ajuste de MEN.

- Lanzar magia y habilidades similares siempre requiere palabras arcanas. Si el lanzador no puede hablar, no podrá lanzar magias.

- Una magia que cause efectos benéficos no necesita chequeo de MA para impactar, pues el beneficiado acepta ser afectado por tal magia. En cualquier caso en que el objetivo de un efecto no esté consciente de que va a ser afectado por una magia, o si no lo desea, debe hacerse un chequeo de MA vs. DM para impactarse.



Ataques Sorpresa
Es posible emboscar al enemigo con ataques sorpresa, si las condiciones mínimas de subterfugio están presentes, por ejemplo, que el objetivo de un ataque sorpresa no sepa de la presencia de enemigos.

Un personaje puede hacer chequeos de moverse en silencio y ocultarse (usualmente chequeos de AGI) para evitar ser detectado por la víctima. Entre menos alerta esté el objetivo del ataque sorpresa, mejores ajustes obtiene el atacante a su chequeo de AT (de +1 a +5) Al iniciarse el ataque, la víctima puede hacer un chequeo de MEN, si es exitoso puede responder con una acción después de resolver el ataque del agresor (y si sobrevive), en caso de fallar este chequeo, la víctima no reacciona apropiadamente dada la sorpresa. Después de estos chequeos se realiza el orden de combate indicado arriba.

Inconsciencia y Muerte
Cuando un personaje recibe daño y alcanza PV=0, cae inmediatamente inconsciente. Si el daño recibido es muy dramático, masivo, increíble, brutal, entonces se puede considerar que el personaje muere.

El método opcional para determinar la muerte de un personaje es el siguiente: si tras alcanzar PV=0 el personaje pierde tantos PV negativos como su capacidad de PV, entonces muere definitivamente. Es decir, si un personaje tiene PV= 40, entonces morirá al alcanzar PV=(-40)

Recuperación de PV y PM
Los héroes de la historia pueden descansar y recuperar sus PV y PM. Cada 6 horas de sueño sin interrupción recupera tantos PV como la cifra de VITx2 x Nivel, y recupera tantos PM como su cifra de MENx2 x Nivel. Un descanso interrumpido no proporciona el mismo grado de recuperación, por lo que el personaje sólo obtiene la mitad de los PV y PM indicados.

EQUIPO

Al iniciar el juego el personaje empieza con el paquete de equipo inicial (ver abajo), o si lo desea puede iniciar con (MEN+SUE) x100 Gil y comprar su equipo.
A continuación se listan los objetos disponibles a los personajes que empiezan su aventura en Nv1:

ARMA	DAÑO	INFORMACIÓN	GIL
Daga	1d	ACCP	50
Espada / Estoque	2d	ACCM	200
Gran Hacha	3d	ACCG	350
Arco	2d	AP / AT+1 / al: 25.50.100[A]	300
Gran Arco	3d	AP / AT+1 / al: 50.100.200	500
Ballesta	2d	AP / AT+1 / al: 35.75.150	400
Flecha, Saeta, Bala	--	munición para arcos, ballestas, pistolas, rifles	10
Pistola	3d	AF / AT+1 / al: 12.25.50 / 5 di[B]	700
Cuchillo Arrojadizo	1d	AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3	50
Cetro Mágico	1d	AM / al: MEN	200
Cuchillo	1d	ACCP	20
Maza	2d	ACCM	150
Mandoble	3d	ACCG	400
Arco Compuesto	2d	AP / AT+1 / al: 50.100.200	900
Munición de Mithril	+1d[C]	flecha, saeta, bala	100
Rifle	4d	AF / AT+1 / al: 25.50.100 / 6 di	2000
Báculo Mágico	2d	AM / al: MEN	700
Cimitarra	2d	ACCM	250
Katana	2d/3d[D]	ACCM y ACCG / AT+1	1000
Lanza	3d	ACCG / puede atacar enemigo a 2m	300
Shuriken	1d+1	AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3	100
Vara / Bo	2d	ACCG	50
Látigo	1d	ACCM / puede agarrar[E]	150
Honda	2d	AP /al: FUEx4. FUEx8.FUEx12	100

A: La abreviación “Al: 25.50.100” significa que no se reciben ajustes al hacer un chequeo de ataque contra un blanco en 0m a 25m de alcance, se recibe un ajuste de AT-5 contra un blanco en 26m a 50m, y se recibe un ajuste de AT-10 contra un blanco en 51m a 100m.
B: Al hacer 5 disparos el arma debe ser recargada.
C: Se suma este daño extra al del arma.
D: Si esta arma se usa con una mano causa 2d, si se usa con dos manos causa 3d.
E: En lugar de causar daño se puede usar para agarrar al enemigo, pero el atacante recibe AT-2; una vez agarrado el enemigo, el atacante puede iniciar varias maniobras para obtener ventajas, haciendo chequeos de FUE o AGI, por ejemplo, para tumbar al enemigo, arrastrarlo, etc., todo a discreción del Narrador.

Los precios indicados en Gil son generales y pueden variar dependiendo del lugar donde se compren y de las relaciones sociales con los vendedores.

PROTECCIÓN	DE	INFO	GIL
Jubón de Cuero*	+2	PL	300
Armadura de Cuero†	+3	PP	600
Cota de Malla	+4	PP	1200
Escudo de Madera	+1	E	200
Gorro de Cuero	+1	PL	100
Casco de Bronce	+1	PP	200
Brazales de Cuero	+1	PL	100
Brazales de Bronce	+1	PP	200
Grebas de Bronce	+1	PP	300

***** El “Jubón” cubre el torso solamente.
† La “Armadura” cubre el torso y los hombros, y puede incluir faldón.

Si por alguna razón el personaje viste varios tipos de armadura que protegen el cuerpo, como una Cota de Malla (DE+4) y un Jubón de Cuero (DE+2), sólo el ajuste más alto se tiene en cuenta. En el caso de brazales y grebas (objetos protectores que vienen en pares) sólo se aplican sus beneficios si se poseen ambas piezas. Si son piezas dispares (un brazal de cuero y uno de hierro) sólo se obtiene el menor ajuste a DE entre ambos, pero no los otros beneficios como habilidades especiales y similares.

Paquete de Equipo Inicial
1 arma cualquiera, 1 protección cualquiera, morral, comida x5 días, cantimplora con agua, ropa extra, capa impermeable, bolsa de dormir, soga de 10m, yesquero, y SUE x10 Gil

OBJETOS	INFORMACIÓN	GIL
Morral	para guardar pertenencias	100
Comida x1 día	quita el hambre	40
Cantimplora / pellejo	para guardar líquidos	40
Ropa	muda de ropa extra	70
Abrigo	protege del frío	200
Capa impermeable	protege de la lluvia	150
Bolsa de dormir	perfecta para acampar	250
Libro en blanco (50 hojas)	para escribir notas de viaje o magias	100
Tienda (2 personas)	perfecta para acampar	500
Soga (10m)	hecha de cabuya	50
Tinta y pluma	para escribir	50
Pala	para hacer hoyos	100
Olla, sartén	para cocinar	30
Yesquero	yesca y piedra sílex para producir fuego	50
Lámpara de aceite	ilumina en radio de 5m	100
Botellita de aceite	combustible	30
Silbato	crea sonido agudo	10
Pitón	herramienta de escalada	20
Martillo	herramienta de escalada	30
Pinzas de cerrajero	herramientas para un ladrón	200
Carcaj	carga 30 flechas o saetas	50
Amuleto	Hecho en piedra semipreciosa	10-500
Bolsita de cuero	para guardar Gil o objetos	10

SERVICIOS	GIL
Cuarto en posada, 1 cama	10-500 x 24 horas
Establo	10-100 x 24 horas
Ferry, Tansbordador	10-100 x persona
Comida en restaurante, etc.	1-50
Bebida alcohólica	3-10
Guardaespaldas	100-1000 x día
Biblioteca	0-5 x hora
Centro Curativo, Hospital	100-500 x 24 horas
Alquiler de Chocobo	10-50 x hora
Tienda Arcana	10000 x magia x Nv

Cuarto en posada: la calidad de las posadas y hoteles puede variar. El precio indicado muestra el valor por cama por cada 24 horas que el personaje se hospede. Puede o no incluir comidas.

Establo: es como la posada pero para animales de carga, como chocobos y similares. Allí los animales reciben comida y en algunos establos se provee limpieza.

Ferry, Transbordador: esta nave transporta personas y bienes de orilla a orilla allí donde hay ríos y lagos.

Comida: el valor de 1 plato de comida depende del lugar, hay restaurantes de alta calidad, y hay tavernas con comida de dudosa procedencia.

Bebida Alcohólica: como las comidas, la calidad y precio del producto dependen del lugar.

Guardaespaldas: los personajes pueden contratar los servicios de seguridad de un Guerrero, un Freelancer, un Ladrón, etc. El nivel del Guardaespaldas dicta su tarifa.

Biblioteca: hay bibliotecas que son gratis, pero hay otras más exclusivas. Los libros son el medio que los grandes maestros de la sabiduría arcana y marcial usan para transcribir sus magias y técnicas.

Centro Curativo, Hospital: allí los personajes heridos son llevados para curar sus heridas. Magos Blancos y personal capacitado atienden las 24 horas! En lugares remotos los hospitales son escasos y pueden carecer de muchos servicios.

Alquiler de Chocobo: estos animales pueden volver a su establo de origen cuando el tiempo ha expirado.

Tienda Arcana: la mayoría de las magias pueden estar en venta, pero estas tiendas son más restringidas, exigiendo al comprador membresía a un gremio local, gobierno o ala militar, o cobrando precios altísimos.

Items Curativos

En el mundo de Final Fantasy hay tiendas que se especializan en estos objetos de suma importancia para los personajes. Cada item representa 1 dosis, su consumo requiere gastar 1 acción instantánea en combate (Act: 0) y sus efectos son inmediatos. Algunos de estos items son pociones líquidas que vienen en botellitas, otros son aplicados en la piel u ojos del personaje, o son masticables.

ITEM	EFECTO	GIL
Poción	Recupera 30 PV	500
Alta Poción	Recupera 70 PV	1500
Poción X	Recupera 150 PV	4000
Éter	Recupera 20 PM	2000
Alto Éter	Recupera 50 PM	5000
Éter X	Recupera 100 PM	10000
Elíxir	Recupera 300 PV	10000
Megalíxir	Recupera 300 PV y 300 PM	20000
Pluma Fénix	Reanima un aliado con PV=0 y le recupera VIT x2 PV	5000
Aguja Dorada	Cancela *Petrificar*	5000
Pócima “Beso de Doncella”	Cancela *Sapo, Cerdo*	5000
Mini-Martillo	Cancela *Mini*	5000
Hierba del Eco	Cancela *Silencio*	2500
Gotas	Cancela *Ceguera*	2500
Antídoto	Cancela *Veneno*	2500
Pócima Hipnos	Cancela *Sueño*	2000
Pócima “Lágrima de Cronos”	Cancela *Detener, Inmovilizar*	5000
Sales Aromáticas	Cancela *Confusión*	2500
Pócima de Fe	Cancela *Sin Acción*	2500
Calmante	Cancela todos los ajustes negativos de *Intimidar*	2000
Pócima de Agua Sagrada	Cancela *Zombi*	5000
Tranquilizante	Cancela *Berserk*	2500
Cereza Verde	Cancela *Imp*	5000
Remedio	Cancela *Petrificar, Ceguera, Veneno, Silencio, Sueño, Confusión, Sapo*	15000

Items de Combate

Estos son objetos se pueden lanzar al oponente, como armas de 1 solo uso, y otros benefician al que usa el item. La mayoría son sellos de cerámica que al romperse liberan su poder, los efectos mágicos son iguales a las magias.

ITEM	EFECTO	GIL
Sello Antártico	Causa *Hielo* (p.69)	200
Sello de Zeus	Causa *Trueno* (p.69)	200
Fragmento de Bomb	Causa *Fuego* (p.69)	200
Sello de Gaia	Causa *Sismo* (p.69)	400
Escama de Lamia	Causa *Confusión* (p.51)	200
Sello de Baco	Causa *Rapidez* (p.76) en el usuario	1000
Sedativo	Causa *Detener* (p.76)	1500
Sello de Bomb	Causa *Fuegora* (p.70)	500
Sello Ártico	Causa *Hielora* (p.70)	500
Sello de la Ira Celeste	Causa *Truenora* (p.70)	500
Sello de Caparazón	Causa *Protección* (p.64) en usuario	300
Sello de Barrera	Causa *Escudo* (p.64) en usuario	300
Sello de Lilith	Causa *Drenar* (p.50)	300
Sello de Cuervo	Causa *Aero* (p.69)	200
Sello Rompecoraza	Causa *Dispel* (p.67)	2000
Sello del Silencio	Causa *Silencio* (p.50)	600
Sello de Ovejas	Causa *Sueño* (p.50)	300
Sello Resplandeciente	Causa *Espejo* (p.77) en el usuario	1500
Colmillo Rojo	Causa *Fuegoga* (p.71)	1500
Colmillo Blanco	Causa *Hieloga* (p.71)	1500
Colmillo Azul	Causa *Truenoga* (p.71)	1500
Sello Blanco	Causa *Perla* (p.70)	700
Sello Negro	Causa *Sombra* (p.70)	700
Colmillo Vampírico	Causa *Ósmosis* (p.50)	300
Telaraña	Causa *Lentitud* (p.76)	800
Sello Bestiario	Causa *Escanear* (p.76)	300

Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas (ACCP)

ACCP	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Daga de Mitril	+1	1d+2		500
Daga Única	+1	1d+2	con 19 y 20 natural, causa daño triple	750
Cuchillo Ciego	+1	1d+4	con 18, 19, 20 natural, causa *Ceguera* (p.50)	1000
Daga Imperial	+2	1d+2		1300
Puñal de Plata	+2	1d+8		2000
Daga de Ladrón	+2	1d+4	iniciativa+3 / EV+1 / DE+1 / BM+1 / si el portador hace *Capturar* (p.59), obtiene +3 a su chequeo de *Robar*	?
Daga Destructora de Magos	+2	1d+6	con 17, 18, 19, 20 natural, causa *Silencio* (p.50)	5000
Puñal Asesino	+3	1d+10	iniciativa+1 / MA+2 / EV+1 / causa *Muerte* (p.72) con 20 natural	?
Daga de la Flor	+3	1d+6	causa daño elemental de Aire	10000
Daga de Platino	+3	1d+4		8000
Cuchillo Comehombres	+4	2d+4	EV+1 / causa doble daño en Humes	20000
Cuchillo Guardián	+4	1d+4	iniciativa+2 / DE+1 / EV+1	?
Puñal de Oricalco	+5	1d+6		15000
Daga del Valiente	+5	1d+X	X= (capacidad de PV-PV actuales) dividido 2	?
Daga Rompespadas	+6	2d+6	DE+2 / EV+2	20000
Daga Zwill	+6	1d+6	con 19, 20 natural, causa *Sueño* (p.50)	?
Puñal Golpeador	+7	1d+8	con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Daga Graedus	+8	1d+8	EV+1 / causa daño elemental de Luz	?
Cuchillo Aturdidor	+9	1d+10	con 19, 20 natural, causa *Detener* (p.76)	?
Manopla de Bronce	+1	+2		300
Manopla de Platino	+2	+4		900
Garras de Fuego	+3	+6	causa daño elemental de Fuego / con 19 y 20 natural, causa *Fuego* (p.69)	2500
Garras Kaiser	+4	+8	causa daño elemental de Luz	5000
Garras de Mitril	+5	+10		7000
Garras Venenosas	+6	+12	causa daño elemental de Veneno / con 18, 19, 20 natural, causa *Veneno* (p.50)	12000
Manopla de Cristal	+7	+14		15000
Manopla de Fuego	+8	+16	causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa *Fuegora* (p.70)	?
Manopla de Diamante	+9	+18		30000
Garras de Dragón	+10	+20	MA+1 / causa daño elemental de Luz	?
Garras “Colmillos de Tigre”	+11	+25	iniciativa+1 / MA+3	?
Manopla “Mano de Dios”	+12	+30		?

Cuando las armas incluyen habilidades como “causa *Protección* en el portador 3 veces x día,” estas habilidades siempre tienen Act: 0, no consumen PM, y no requieren palabras de comando, como las magias originales.

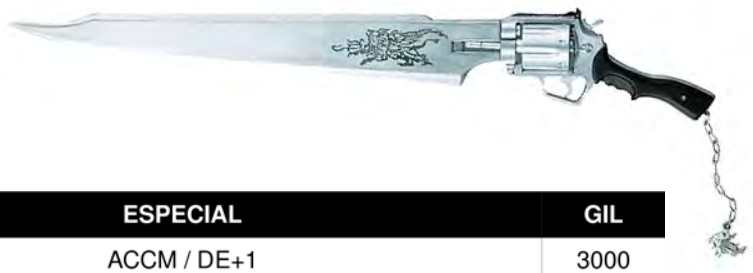
Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas (ACCM)

ACCM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Espada Nagnarok	--	1d	con 17, 18, 19, 20 natural, causa *Sapo* (p.52)	?
Espada Ancha	--	2d+2		300
Sable	--	2d+4		500
Alfanje	+1	2d+4		1500
Espada de Mitril	+1	2d+2		2000
Espada Sangrienta	+2	2d+4	absorbe la mitad del daño causado como PV	5000
Espada de Coral	+2	2d+4	causa daño elemental de Trueno	3500
Espada Antigua	+3	2d+6	con 18, 19, 20 natural, causa *Inmovilizar* (p.50)	6000
Espada Defensora	+3	2d+4	DE+2	15000
Espada Somnífera	+3	2d+6	con 18, 19, 20 natural, causa *Sueño* (p.50)	6000
Sable de Fuego	+3	2d+4	causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa *Fuegora* (p.70)	12000
Cimitarra del Trueno	+3	2d+4	causa daño elemental de Trueno / con 18, 19, 20 natural, causa *Truenora* (p.70)	12000
Espada Salve Regina	+4	2d+6	causa *Protección* (p.64) en el portador 3 veces x día	?
Espada de Diamante	+4	2d+8		10000
Espada de Hoja Rota	+4	2d+2	con 18, 19, 20 natural, causa *Petrificar* (p.51)	?
Espada de Platino	+5	2d+10		15000
Espada de la Muerte	+5	2d+6	causa daño elemental de Oscuridad / con 20 natural, causa *Muerte* (p.72)	?
Espada de Hielo	+6	2d+10	causa daño elemental de Hielo / con 18, 19, 20 natural, causa *Hieloga* (p.71)	20000
Espada Arondight	+6	2d+8	causa daño elemental de Oscuridad / con 19, 20 natural, causa *Lentitud* (p.76)	?
Espada Rúnica	+6	2d+8	MA+3	20000
Espada Lunar	+7	2d+10	causa *Rapidez* (p.76) en el portador 3 veces x día	?
Espada de Cristal	+7	2d+6		30000
Espada Excalibur	+8	2d+8	iniciativa+2 / MA+1 / EV+1 / causa daño elemental de Luz / causa *Rapidez* (p.76) en el portador 3 veces x día / magias que causen daño elemental de Luz son absorbidas como PV / magias de curación lanzadas por el portador incrementan Nv+ESP a los puntos de PV recuperados	?
Espada Ragnarok	+8	2d+10	iniciativa+1 / MA+3 / DM+2 / EV+1 / BM+1 / causa *Escudo* (p.64) en el portador 3 veces x día	?
Espada Ilúmina	+8	2d+8	iniciativa+3 / EV+1 / BM+1 / el portador puede atacar a distancia (ESP x2 metros) a 1 enemigo, cheqoeo de AT vs. DE	?
Espada Durandal	+9	2d+10	DE+1 / causa daño elemental de Luz / causa *Escudo* (p.64) y *Protección* (p.64) en el portador 3 veces x día	?
Espada Balmung	+9	2d+8	causa daño elemental de Oscuridad / con 19, 20 natural, causa *Detener* (p.76)	?
Espada Onion	+10	3d+15		?
Espada Última	+10	2d+20	el portador puede lanzar *Última* (p.72) 1 vez x día	?

ACCM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Espada Valhala	+10	2d+10	causa daño elemental de Oscuridad / con 18, 19, 20 natural, causa *Muerte* (p.72)	?
Espada del Caos	+12	3d+12	causa *Regen* en el portador 3 veces x día / con 18, 19, 20 natural, causa *Petrificarga* (p.53)	?
Espada Atma	Nv+1	2d+X	X=10% de los PV actuales del portador	?
Sable de las Almas	Nv	2d +(Nv x2)	absorbe la mitad del daño causado como PM / con 19, 20 natural, causa *Muerte* (p.72)	?
Hacha de Batalla	+1	2d+1		500
Hacha Cortadora	+3	2d+3	con 18, 19, 20 natural, causa *Lentitud* (p.76)	6000
Hacha Francisca	+5	2d+5		6000
Hacha Dorada	+10	2d+7		20000
Martillo de Hierro	--	2d+1		150
Maza de Fuego	+2	2d+3	causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa *Fuego* (p.69)	4000
Martillo de Guerra	+6	2d+7		5200
Martillo Destructor	+7	2d+9	con 18, 19, 20 natural, causa *Detener* (p.76)	7500
Maza del Amanecer	+9	2d+11		13500
Martillo Escorpión	+12	2d+15		60000
Flagelo	--	2d+3		700
Látigo de Cadena	+5	2d+5	puede agarrar / con 18, 19, 20 natural, causa *Sin Acción* (p.50)	6000
Látigo Blitz	+8	2d+7	puede agarrar / con 18, 19, 20 natural, causa *Detener* (p.76)	10000
Látigo de Fuego	+9	2d+9	puede agarrar / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa *Fuegora* (p.70)	?
Látigo Dragón	+11	2d+11	puede agarrar / causa doble daño contra dragones	?
Katana Ashura	+2	2d+1 / 3d+1	ACCM (causa 2d+1) y ACCG (causa 3d+1) / DE+1 / con 20 natural, causa daño triple	1600
Katana Kotetsu	+3	2d+3 / 3d+3	ACCM (causa 2d+3) y ACCG (causa 3d+3) / DE+1 / con 20 natural, causa daño triple	3000
Katana Osafune	+4	2d+5 / 3d+5	ACCM (causa 2d+5) y ACCG (causa 3d+5) / DE+1 / con 20 natural, causa daño triple / el portador puede lanzar *Fuego* (p.69)	5000
Katana Murasame	+5	2d+7 / 3d+7	ACCM (causa 2d+7) y ACCG (causa 3d+7) / DE+2 / con 19 y 20 natural, causa daño triple / el portador puede lanzar *Curar* (p.64)	7000
Katana Ama-no-Murakumo	+6	2d+9 / 3d+9	ACCM (causa 2d+9) y ACCG (causa 3d+9) / DE+2 / con 19 y 20 natural, causa daño triple +*Lentitud* (p.76)	8000
Katana Kiyomori	+7	2d+11 / 3d+11	ACCM (causa 2d+11) y ACCG (causa 3d+11) / DE+2 / con 19 y 20 natural, causa daño triple / el portador puede lanzar *Protecta* (p.66)	10000
Katana Muramasa	+8	2d+13 / 3d+13	ACCM (causa 2d+13) y ACCG (causa 3d+13) / DE+3 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple +*Confusión* (p.51)	15000
Katana Kiku-Ichimoji	+9	2d+15 / 3d+15	ACCM (causa 2d+15) y ACCG (causa 3d+15) / DE+3 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	22000
Katana Masamune	+10	2d+17 / 3d+17	ACCM (causa 2d+17) y ACCG (causa 3d+17) / DE+3 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	?
Katana Chirijiraden	+11	2d+20 / 3d+20	ACCM (causa 2d+20) y ACCG (causa 3d+20) / DE+4 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	?

ACCM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Gunblade	+1	2d (3d)	al usar munición causa 3d / 4 di	1000
Gunblade .38	+2	2d+1 (3d+3)	al usar munición causa 3d+3 / 5 di	2500
Gunblade de Mitril	+3	2d+2 (3d+4)	al usar munición causa 3d+4 / 5 di / DE+1	5000
Gunblade Revólver	+4	2d+3 (3d+5)	al usar munición causa 3d+5 / 6 di / con 19, 20 natural, causa triple daño	10000
Gunblade Afilada	+5	2d+4 (3d+6)	al usar munición causa 3d+6 / 6 di / causa doble daño en golems y en enemigos mecánicos	20000
Gunblade Cortadora	+6	2d+5 (3d+7)	al usar munición causa 3d+7 / 6 di / DE+1	30000
Gunblade de Llamas	+7	2d+6 (4d+8)	al usar munición causa 4d+8 / 7 di / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa *Fuegora* (p.70)	40000
Gunblade Gemela	+8	2d+7 (4d+9)	al usar munición causa 4d+9 / 8 di / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Gunblade Castigo	+9	2d+8 (4d+10)	al usar munición causa 4d+10 / 9 di / con 19, 20 natural, causa *Muerte* (p.72)	?
Gunblade Corazón de León	+10	3d+10 (4d+15)	al usar munición causa 4d+15 / 10 di / con 18, 19, 20 natural, causa daño x4	?

Las Gunblades arriba (pronunciado “ganbleids” o simplemente Pistola-Espada) son una combinación entre espada y arma de fuego. Se les puede poner munición, pero al “disparar” la hoja adquiere brevemente las propiedades de la bala, lo que le permite causar mayor daño o agregar algún efecto, dependiendo de la munición.



ARMAS NINJA	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Ninjato	+1	2d+1	ACCM / DE+1	3000
Kunai	+2	2d+2	ACCP y AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / DE+1 / EV+1	5000
Kodachi	+3	2d+3	ACCM / DE+1	7000
Ninjato Larga	+4	2d+5	ACCM / DE+2	10000
Ninjato Atamagia	+5	2d+7	ACCM / DE+2 / con 18, 19, 20 natural, causa *Sin Acción* (p.50)	16000
Ninjato Sasuke	+6	2d+11	ACCM / DE+2	?
Kunai Koga	+7	2d+13	ACCP y AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / DE+3	?
Kunai Iga	+8	2d+17	ACCP y AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / DE+3	?
Ninjato Orochi	+9	2d+19	ACCM / DE+3 / absorbe la mitad del daño causado como PV	?
Kunai de Seda Lunar	+10	2d+23	ACCP y AA / DE+4	?

El Ninjato (o Wakizashi) es del tamaño de una espada corta, mientras que el Kunai (o Tanto) es del tamaño de una daga.

Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes (ACCG)

ACCG	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Claymore	+1	3d		800
Espada Bastarda	+1	2d / 3d	ACCM (causa 2d) y ACCG (causa 3d)	600
Vara de Ciprés	+1	2d+1	DE+1	1000
Guadaña	+1	3d+1	con 19, 20 natural, causa daño triple	1100
Zweihänder	+2	3d+3		1200
Lanza de Viento	+2	3d+1	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Aire	1200
Bambú de Batalla	+2	2d+2	DE+1	1400
Lanza de Mitril	+2	3d+3	puede atacar enemigo a 2m	4500
Partisana	+2	3d+5	puede atacar enemigo a 2m	7000
Zhanmadao	+3	3d+3	AT+5 contra jinetes en criaturas terrestres	1200
Mandoble Antiguo	+3	3d+3	con 19 y 20 natural, causa *Derretir* (p.71)	?
Alabarda de Flama	+3	3d+2	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa *Fuegora* (p.70)	11000
Vara Muska	+3	2d+4	DE+1 / esta arma extrañamente posee un aroma exquisito	2600
Lanza Obelisca	+3	3d+6	puede atacar enemigo a 2m	10000
Guadaña Lunar	+3	3d+3	con 19, 20 natural, causa daño triple	3500
Tridente	+3	3d+3	puede atacar enemigo a 2m	?
Nodachi	+4	3d+3	DE+1 / causa daño elemental de Luz / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	3000
Mandoble de las Sombras	+4	3d+6	causa daño elemental de Oscuridad / con 18, 19, 20 natural, causa *Sombra* (p.70)	?
Vara Gokuu	+4	2d+5	DE+1 / causa *Escudo* en el portador 3 veces x día	7500
Lanza Sagrada	+4	3d+5	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Luz / con 18, 19, 20 natural, causa *Perla* (p.70)	36000
Claymore de la Muerte	+5	3d+3	con 19 y 20 natural, causa *Muerte* (p.72)	?
Bastarda Mitológica	+5	2d+6/ 3d+6	ACCM (causa 2d+6) y ACCG (causa 3d+6) / con 18, 19 y 20 natural, causa daño doble	?
Zweihänder Vengadora	+5	3d+6	causa *Berserk* (p.28) en el portador 1 vez x día	?
Vara de Marfil	+5	2d+6	DE+2	10000
Bigote de Dragón (lanza)	+5	3d+9	puede atacar enemigo a 2m	44000
Guadaña Alexander	+5	3d+5	con 19, 20 natural, causa daño triple / causa daño elemental de Luz	?
Alabarda de Hielo	+6	3d+6	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Hielo / con 18, 19, 20 natural, causa *Hielora* (p.70)	?
Vara de las Flautas	+6	2d+7	DE+1 / puede cancelar 3 veces al día: *Ceguera, Silencio, Sapo, Veneno, Lentitud, Detener, Inmovilizar* y *Sin Acción*	20000
Gae Bolg (lanza)	+6	3d+11	puede atacar enemigo a 2m	?
Lanza Wyvern	+7	3d+9	puede atacar enemigo a 2m / causa doble daño a dragones	?
Guadaña Behemoth	+7	3d+7	con 18, 19, 20 natural, causa daño triple	?
Lanza Gungnir	+4	4d	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Electricidad / con 18, 19, 20 natural, causa *Truenoga* (p.71)	?

ACCG	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Mandoble Onion	+Nv	3d+Nv		?
Alabarda Sangrienta	+8	3d+9	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Veneno / con 18, 19, 20 natural, causa *Drenar* (p.50) / causa doble daño a criaturas gigantes	?
Lanza Sagrada	+9	3d+9	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Luz	?
Guadaña Lich	+9	3d+9	ACCG y AA / retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / causa daño elemental de Sombra / con 18, 19, 20 natural, causa daño triple	?
Bigote de Ballena (vara)	+10	3d+10	DE+2	37000

Armas Arrojadizas (AA)

AA	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Bumerang de Mitril	+1	1d	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3	500
Javalina	+1	1d+1 / 2d+1	ACCM (causa 1d+1) y AA (2d+1) / al: FUE.FUEx2.FUEx3	100
Dardo	+1	1d	al: FUE.FUEx2.FUEx3 / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	50
Blitzball	+2	1d+2	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / balón que se golpea estilo volleyball	500
Anillo Lunar	+2	1d+1	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3	?
Shuriken Fuma	+2	1d+4	al: FUE.FUEx2.FUEx3	300
Tomahawk	+2	1d / 2d	ACCM (causa 1d) y AA (2d) / al: FUE.FUEx2.FUEx3	200
Shuriken Yagyu	+3	1d+6	al: FUEx2.FUEx3.FUEx4	1000
Chakram	+3	1d+2	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx5	3000
Luna Llena	+4	1d+3	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / causa daño elemental de Luz	4000
Viperina Gemela	+4	1d+4	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx4 / al lanzarse se divide en 2, lo que permite atacar 2 objetivos (o golpear 2 veces a 1 objetivo); al retornar se juntan en una sola pieza	?
Naipe Vencedor	+5	1d+SUE	52 cartas / al: FUE.FUEx2.FUEx3	18000
Ojo de Halcón	+5	1d+5	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx4	9000
Sol Naciente	+6	1d+7	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx4 / causa daño elemental de Fuego	?
Cruz de Cristal	+6	4d	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / causa daño elemental de Luz	?
Bumerang Francotirador	+7	1d+11	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx4.FUEx6	20000
Dardos de Perdición	+7	1d+3	al: FUE.FUEx2.FUEx3 / con 19 y 20 natural, causa *Muerte* (p.72)	?
Daga Alada	+8	2d+4	ACCP y AA / retorna al golpear / iniciativa+2 / MA+2 / al: FUE.FUEx2.FUEx3	?
Estrella de 9 Puntas	+9	1d+13	ACCP y AA / retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3	?
Oritsuru	+9	1d+15	retorna al golpear / iniciativa+4 / MA+2 / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / arma mágica hecha de papel (origami)	?

BOMBAS	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Hornito	+2	5 x1d	AA y AF / granada con AdE: 2 x 2m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego	100
Fumarola	+4	7 x1d	AA y AF / granada con AdE: 3 x 3m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Oscuridad	200
Tumulus	+6	9 x1d	AA y AF / granada con AdE: 4 x 4m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Electricidad	400
Caldera	+8	11 x1d	AA y AF / granada con AdE: 5 x 5m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Aire	800
Volcán	+10	13 x1d	AA y AF / granada con AdE: 6 x 6m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Luz	1600
Bomba de Fuego	+20	15 x1d	AA y AF / granada con AdE: 10 x 10m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego	10000

El Alcance para las bombas es FUE.FUEx2.FUEx3.

Armas de Proyectiles (AP)

AP	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Arco Asesino	+2	2d+2	al: 25.50.100 / con 20 natural, causa *Muerte* (p.72)	800
Arco Argento	+2	2d+2	al: 25.50.100	1500
Arco de Hielo	+3	2d+3	al: 30.60.120 / causa daño elemental de Hielo	2000
Arco Rúnico	+4	2d+4	al: 30.60.120 / MA+1	2000
Arco Relampagueante	+4	2d+4	al: 30.60.120 / causa daño elemental de Trueno / con 20 natural, causa *Truenora* (p.70)	3000
Arco de Mitril	+5	3d+5	al: 30.60.120	5000
Arco Selenita	+6	3d+6	al: 30.60.120	7000
Arco Yoichi	+7	3d+7	al: 40.80.160 / EV+1	10000
Arco Eurytos	+9	3d+9	al: 40.80.160 / FUE+1	?
Arco Élfico	+10	3d+10	al: 50.100.200 / EV+1	?
Arco Perseo	+11	3d+11	al: 50.100.200 / causa daño doble en criaturas que usen *Petrificar*	?
Arco Artemis	+12	3d+12	al: 60.120.240 / DE+1	22000
Ballesta Matacaballeros	+3	2d+1	al: 37.75.150 / con 19 y 20 natural, causa *Ceguera* (p.50)	1500
Ballesta Paramina	+3	2d+3	al: 37.75.150	2500
Ballesta Envenenada	+4	2d+5	al: 40.80.160 / con 20 natural, causa *Veneno* (p.50)	4000
Ballesta Onírica	+5	2d+7	al: 40.80.160 / con 20 natural, causa *Sueño* (p.50)	5000
Ballesta Cometa	+6	3d+9	al: 40.80.160 / con 20 natural, causa *Perla* (p.70)	6500
Ballesta Sónica	+7	3d+11	al: 45.90.180 / con 20 natural, causa *Lentitud* (p.76)	?
Ballesta Gastrofetes	+10	3d+13	al: 50.100.200 / con 20 natural, causa triple daño	20000
Honda Ifrit	+1	2d+2	al: FUEx4.FUEx8.FUEx12 / causa daño elemental de Fuego	1000
Honda Shiva	+3	2d+4	al: FUEx5.FUEx9.FUEx13 / causa daño elemental de Hielo	3000
Honda Ramuh	+5	2d+6	al: FUEx6.FUEx10.FUEx14 / causa daño elemental de Trueno	5000
Honda Alexander	+7	2d+8	al: FUEx7.FUEx11.FUEx15 / causa daño elemental de Luz	7000

Municiones para AP y AF

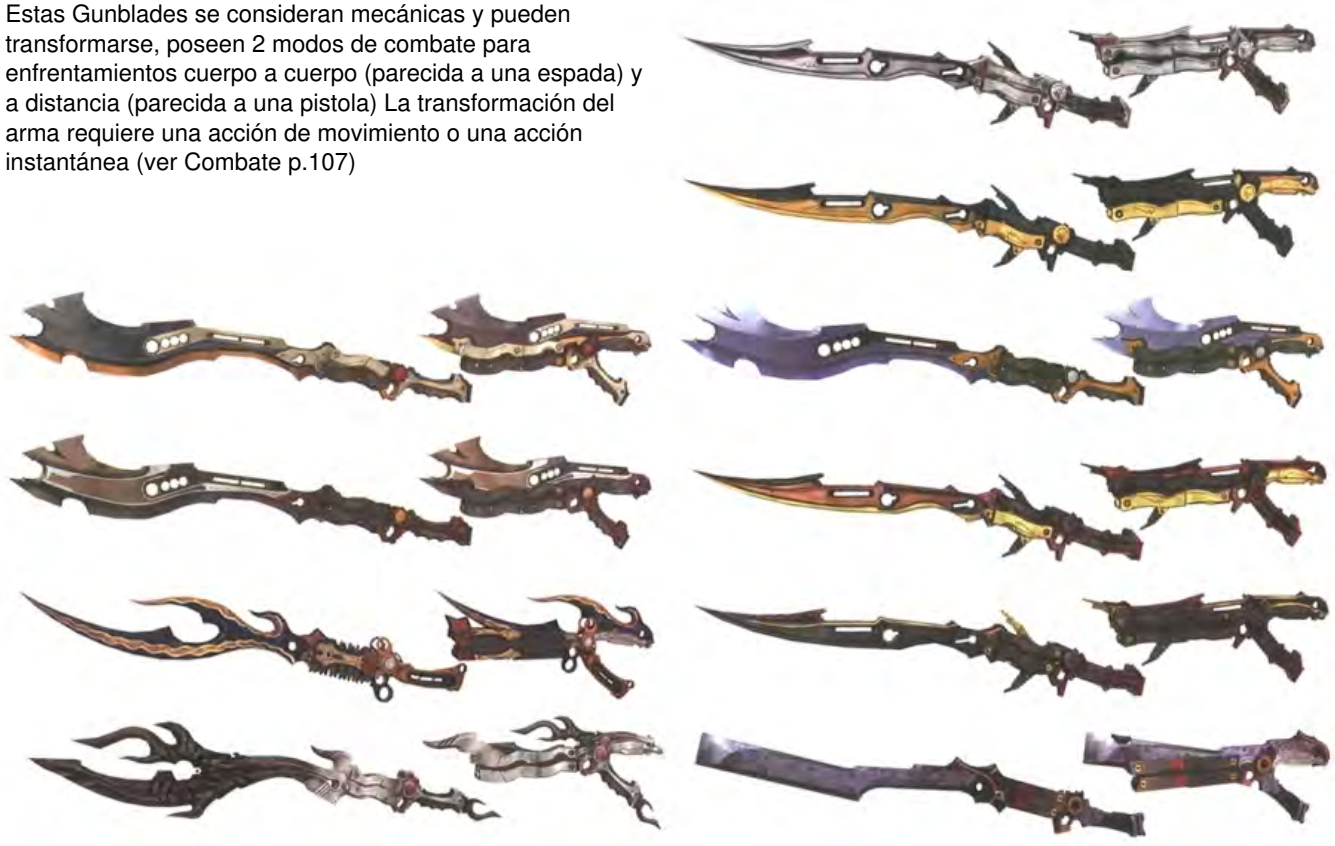
FLECHAS, SAETAS, BALAS	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
de Acero	--	+1		20
de Medusa	--	+2	con 19 y 20 natural, causa *Petrificar* (p.51)	50
Sagradas	+1	+3	causa daño elemental de Luz	60
de Fuego	+1	+4	causa daño elemental de Fuego / con 19 y 20 natural, causa *Fuego* (p.69)	80
de Hielo	+1	+5	causa daño elemental de Hielo / con 19 y 20 natural, causa *Hielo* (p.69)	80
de Rayo	+1	+6	causa daño elemental de Trueno / con 19 y 20 natural, causa *Trueno* (p.69)	80
Cegadoras	+2	+7	con 18, 19 y 20 natural, causa *Ceguera* (p.50)	100
Envenenadas	+2	+8	con 16, 17, 18, 19 y 20 natural, causa *Veneno* (p.50)	130
Silenciosas	+2	+9	con 18, 19 y 20 natural, causa *Silencio* (p.50)	150
Angelicales	+2	+10	con 18, 19 y 20 natural, causa *Confusión* (p.51)	170
Yoichi	+3	+12	causa doble daño en criaturas voladoras	200
Artemis	+4	+15	causa doble daño en dragones	?

Armas de Fuego (AF)

AF	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Pistola Romandana	+2	3d+1	al: 12.25.50 / 6 di	5000
Pistola de Mitril	+3	3d+2	al: 15.30.60 / 6 di / con 19, 20 natural, causa triple daño	15000
Pistola Rasalgethi	+4	3d+3	al: 17.35.70 / 8 di / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Fomalhaut	+5	3d+4	al: 20.40.80 / 8 di / causa daño elemental de Tierra / con 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Glacial	+6	3d+5	al: 22.45.90 / 8 di / causa daño elemental de Hielo / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Flamígera	+7	3d+6	al: 25.50.100 / 10 di / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Blaster	+8	3d+7	al: 30.60.120 / 10 di / causa daño elemental de Trueno / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Arcturus	+9	3d+8	al: 40.80.160 / 10 di / con 18, 19, 20 natural, causa daño x4	?
Rifle Altair	+3	4d+1	al: 25.50.100 / 6 di	5000
Rifle Capela	+5	4d+2	al: 25.50.100 / 6 di / causa daño elemental de Agua / con 19, 20 natural, causa triple daño	14000
Rifle Vega	+7	4d+3	al: 30.60.120 / 6 di / causa daño elemental de Aire / con 19, 20 natural, causa triple daño	24000
Rifle Sirio	+9	4d+4	al: 30.60.120 / 8 di / causa daño elemental de Gravedad / con 19, 20 natural, causa triple daño	40000
Rifle Betelguese	+11	4d+5	al: 35.70.140 / 8 di / causa daño elemental de Sombra / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	54000
Rifle Aldebarán	+13	4d+6	al: 35.70.140 / 10 di / causa daño elemental de Luz / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	100000
Rifle Spica	+15	4d+7	al: 40.80.160 / 10 di / causa daño elemental de Veneno / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Rifle Antares	+17	4d+8	al: 40.80.160 / 12 di / si el afectado tiene magias activas que reducen el daño recibido, ignorar tales ajustes / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?

AF	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Sable de Fuego Abrasador (Gunblade)	+1/+2	2d+1/ 3d+2	ACCM (causa 2d+1) y AF (causa 3d+2) / al: 12.25.50 / 6 di / con 20 natural al disparar, causa daño triple	7000
Gunblade Axis	+2/+3	2d+2/ 3d+3	ACCM (causa 2d+2) y AF (causa 3d+3) / al: 13.26.52 / 6 di / con 20 natural al disparar, causa daño triple	10000
Carabina Afilada (Gunblade)	+3/+4	2d+3/ 3d+4	ACCM (causa 2d+3) y AF (causa 3d+4) / al: 14.28.56 / 6 di / con 20 natural al disparar, causa daño triple	14000
Gunblade Organyx	+4/+5	2d+4/ 3d+5	ACCM (causa 2d+4) y AF (causa 3d+5) / al: 15.30.60 / 6 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	20000
Gunblade Hautedaire	+5/+6	2d+5/ 3d+6	ACCM (causa 2d+5) y AF (causa 3d+6) / al: 17.34.68 / 8 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	25000
Gunblade Enkindler	+6/+7	2d+6/ 3d+7	ACCM (causa 2d+6) y AF (causa 3d+7) / al: 19.38.76 / 8 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	32000
Gunblade Última	+7/+8	2d+7/ 3d+8	ACCM (causa 2d+7) y AF (causa 3d+8) / al: 21.42.84 / 8 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Apocalipsis	+8/+9	2d+8/ 3d+9	ACCM (causa 2d+8) y AF (causa 3d+9) / al: 23.46.92 / 8 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Flamberge	+9/+10	2d+9/ 3d+10	ACCM (causa 2d+9) y AF (causa 3d+10) / al: 26.52.104 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Helter-Skelter	+10/+11	2d+10/ 3d+11	ACCM (causa 2d+10) y AF (causa 3d+11) / al: 30.60.120 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Durandal	+11/+12	2d+11/ 3d+12	ACCM (causa 2d+11) y AF (causa 3d+12) / al: 35.70.140 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Omega	+12/+13	2d+12/ 3d+13	ACCM (causa 2d+12) y AF (causa 3d+13) / al: 45.90.180 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño x4	?

Estas Gunblades se consideran mecánicas y pueden transformarse, poseen 2 modos de combate para enfrentamientos cuerpo a cuerpo (parecida a una espada) y a distancia (parecida a una pistola) La transformación del arma requiere una acción de movimiento o una acción instantánea (ver Combate p.107)



Armas Mágicas (AM)

AM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Báculo Blanco	+1	2d+1	al: MEN / MA+1 / cancela *Condena* en 1 aliado afectado, a contacto	800
Báculo Curativo	+2	2d+2	al: MEN / MA+1 / en lugar de causar daño, recupera esa cantidad en PV al que sea golpeado	4000
Báculo del Mago	+2	2d+2	al: MEN+3 / MA+1 / DM+1	4000
Báculo de Fuego	+2	2d+1	al: MEN+2 / MA+1 / causa daño elemental de Fuego / el portador obtiene DM+2 contra magias de Fuego y puede lanzar *Fuego* (p.69)	5000
Báculo de Hielo	+2	2d+1	al: MEN+2 / MA+1 / causa daño elemental de Hielo / el portador obtiene DM+2 contra magias de Hielo y puede lanzar *Hielo* (p.69)	5000
Báculo de Trueno	+2	2d+1	al: MEN+2 / MA+1 / causa daño elemental de Trueno / el portador obtiene DM+2 contra magias de Trueno y puede lanzar *Trueno* (p.69)	5000
Báculo de la Serpiente	+3	2d+3	al: MEN+3 / MA+2 / DM+1	2200
Báculo Nirvana	+3	2d+3	al: MEN+9 / MA+3 / DM+2 / causa daño elemental de Luz	?
Báculo del Sonámbulo	+3	2d+6	al: MEN+12 / MA+2 / DM+3	?
Báculo Golem	+3	2d+5	al: MEN+5 / MA+2 / DM+1 / el portador obtiene DM+3 contra *Petrificar* y puede lanzar *Petrificar* (p.51)	?
Báculo Rúnico	+3	2d+5	al: MEN+5 / MA+2 / DM+1 / el portador obtiene DM+3 contra magias de Fuego y puede lanzar *Fuegora* (p.70)	?
Báculo Dorado	+4	2d+4	al: MEN+5 / MA+1 / DM+1	7000
Báculo de Zeus	+4	2d+4	al: MEN+6 / MA+2 / DM+2	?
Báculo Arcano	+5	2d+5	al: MEN+9 / MA+4 / DM+3	?
Báculo de Mando	+8	2d+8	al: MEN+10 / MA+5 / DM+2 / el portador puede lanzar *Curara* (p.65)	?
Báculo Sagrado	+10	2d+10	al: MEN+10 / MA+6 / DM+2 / el portador puede lanzar *Curaga* (p.67)	?
Báculo del Sabio	+12	2d+12	al: MEN+20 / MA+7 / DM+3	?

Al atacar con un arma mágica, el portador sólo necesita señalar a su objetivo, no son necesarias palabras de mando. La energía mágica liberada golpea con una velocidad un poco menor a una flecha, y es por lo general visible. No es posible usar el arma mágica para golpear cuerpo a cuerpo o como arma arrojadiza, en tal caso se considera como un arma improvisada que no otorga ajustes al AT y cuyo daño será 1d5 (medio dado)

AM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Cetro de Truenos	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Electricidad / si el portador lanza magia elemental de Electricidad, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa *Trueno* (p.69)	400
Cetro de Llamas	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Fuego / si el portador lanza magia elemental de Fuego, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa *Fuego* (p.69)	400
Cetro de Hielo	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Hielo / si el portador lanza magia elemental de Hielo, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa *Hielo* (p.69)	400
Cetro Venenoso	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Veneno / si el portador lanza magia elemental de Veneno, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa *Veneno* (p.50)	500
Cetro de Mitril	+2	1d+2	al: MEN+1 / MA+2	700
Cetro de Mago	+3	1d+3	al: MEN+3 / MA+3	8000
Cetro del Dragón	+4	1d+4	al: MEN+5 / MA+1	12000
Cetro de Fe	+5	1d+5	al: MEN+5 / MA+1 / el portador recibe los efectos de *Resonancia* (p.51)	?
Cetro Estelar	+6	1d+6	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Gravedad / si el portador lanza magia elemental de Gravedad, obtiene MA+3 / con 19 y 20 natural, causa *Kilo-G* (p.70)	?
Cetro de la Corona	+7	1d+7	al: MEN+5 / MA+4	?
Omnicetro	+8	1d+8	al: MEN+10 / MA+5 / el portador puede lanzar *Petrificar* (p.51)	?
Cetro de Lilith	+9	1d+9	al: MEN+10 / MA+5 / el portador puede lanzar *Muerte* (p.72)	?
Cetro Milenio	+10	1d+10	al: MEN+20 / MA+5 / el portador puede lanzar *Hieloga* (p.71)	?
Libro de Combate	+1	1d+2	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+2 al daño/curación con magias	3000
Libro Bestiario	+2	1d+4	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+4 al daño/curación con magias	6000
Códex de Papiro	+3	1d+6	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	10000
Libro de Fuego	+3	1d+6	al: MEN+3 / MA+2 / causa daño elemental de Fuego / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	?
Libro de Hielo	+3	1d+6	al: MEN+3 / MA+2 / causa daño elemental de Hielo / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	?
Libro de Rayos	+3	1d+6	al: MEN+3 / MA+2 / causa daño elemental de Electricidad / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	?
Libro Omnilex	+4	1d+8	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+8 al daño/curación con magias	30000
Grimorio de Fuego	+5	1d+10	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Fuego / el portador incrementa 1d+10 al daño/curación con magias	?
Grimorio de Hielo	+5	1d+10	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Hielo / el portador incrementa 1d+10 al daño/curación con magias	?
Grimorio de Rayos	+5	1d+10	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Electricidad / el portador incrementa 1d+10 al daño/curación con magias	?
Cognitomo	+7	1d+15	al: MEN+10 / MA+4	?
Omnitomo	+10	1d+20	al: MEN+20 / MA+6 / el portador incrementa 1d+20 al daño/curación con magias	?

Instrumentos Musicales

INSTRUMENTOS	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Madhura	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 5/AdE: Bardo y aliados en 10m radio; Causa *Protección* (p.64)	3000
Loki	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 15/AdE: Bardo y aliados en 10m radio; Causa *Rapidez* (p.76)	10000
Lamia	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 10/AdE: 1 Enemigo a 10m; Causa *Confusión* (p.51)	4000
Vengador	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m Sólo funciona en 1 enemigo que haya causado daño al Bardo; causa tanto daño como los PV perdidos por el Bardo el turno anterior; sólo funciona en el turno inmediato tras recibir daño; el Bardo obtiene MA+3 para impactar esta habilidad	5000
Sangriento	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 2/AdE: 1 Enemigo a 10m Causa Nv x2+3d de daño de Oscuridad	8000
de las Hadas	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 20/AdE: 1 Enemigo a 10m; Causa *Encantamiento* (p.52)	20000
de los Sueños	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m; Causa *Sueño* (p.50)	15000
Apolo	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 10/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/Dur: 1d Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +Nv x2 extra al daño con ataques físicos (sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo)	?

Estos son los instrumentos musicales mágicos que sólo el Bardo puede manipular apropiadamente. Cuando el Bardo toca estos instrumentos puede crear efectos mágicos variados. El tipo de instrumento puede variar (Flauta Loki, Guitarra Loki o Arpa Loki), además el Bardo no necesita cantar para activar estos poderes particulares; todas las habilidades de los instrumentos tienen Act: 0.

©2009 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION : Akihiko Yoshida.

Prendas de Baile

ACCG (PRENDAS)	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Damask	+1	1d+1	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+1/Daño: 1d+1/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio; Causa *Curar* (p.63)	1000
Kashmir	+2	1d+2	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+2/Daño: 1d+2/PM: 3/AdE: Enemigos en 10m radio; Causa *Sin Acción* (p.50)	2000
Seda Wyrm	+3	1d+3	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+3/Daño: 1d+3/PM: 3/AdE: Criatura impactada/Dur: Nv+1d; Causa *Veneno* (p.50)	4000
Croakadil	+4	1d+4	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+4/Daño: 1d+4/PM: 5/AdE: AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d; Los beneficiados obtienen MA+2 y +2d al daño/curación causado con magias	8000
Piel de Pantera	+5	1d+5	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+5/Daño: 1d+5/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d; Causa *Regen* (p.65)	15000
Hidrascama	+6	1d+6	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+6/Daño: 1d+6/PM: 20/AdE: Criatura tocada; Causa *Rapidez* (p.76)	30000
Estrella Fugaz	+7	1d+10	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+7/Daño: 1d+10/PM: 10/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d; Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +2d extra de daño con ataques físicos, sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo	?

Estas son las prendas mágicas que sólo la Danzarina puede manipular apropiadamente. Cuando la Danzarina usa estas prendas puede crear efectos mágicos variados. El tipo de prenda puede variar (Paño Damask, Cinta Damask o Bufanda Damask), además la Danzarina no necesita danzar para activar estos poderes particulares; todos las habilidades de las prendas tienen Act: 0.

Pinceles Mágicos

AM (PINCELES)	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Pincel Chocobo	+3	1d+1	al: 1 enemigo a MEN metros/AT+3/MA+1; Causa 1d+1 de daño	1000
Pincel DaVinci	+5	2d+2	al: 1 enemigo a MEN+1 metros/AT+5/MA+1/ Iniciativa+1; Causa 2d+2 de daño	3000
Pincel Arcano	+6	3d+3	al: 1 enemigo a MEN+2 metros/AT+6/MA+2/ Iniciativa+1; Causa 3d+3 de daño	9000
Pincel Arcoiris	+7	4d+4	al: 1 enemigo a MEN+3 metros/AT+7/MA+4/ Iniciativa+2; Causa 4d+4 de daño	15000
Pincel Angelical	+8	5d+5	al: 1 enemigo a MEN+4 metros/AT+8/MA+6/ Iniciativa+4; Causa 5d+5 de daño/Con 18, 19 y 20 natural causa *Confusión* (p.51)	?

Los Dibujantes pueden usar Pinceles Mágicos que les permiten hacer sus *Artes*, es decir, trazos en el aire que crean imágenes. Las Artes *Boceto* y *Fascinar* requieren el uso de uno de estos pinceles para funcionar. Estos pinceles se consideran AM, usados para atacar un enemigo a distancia.

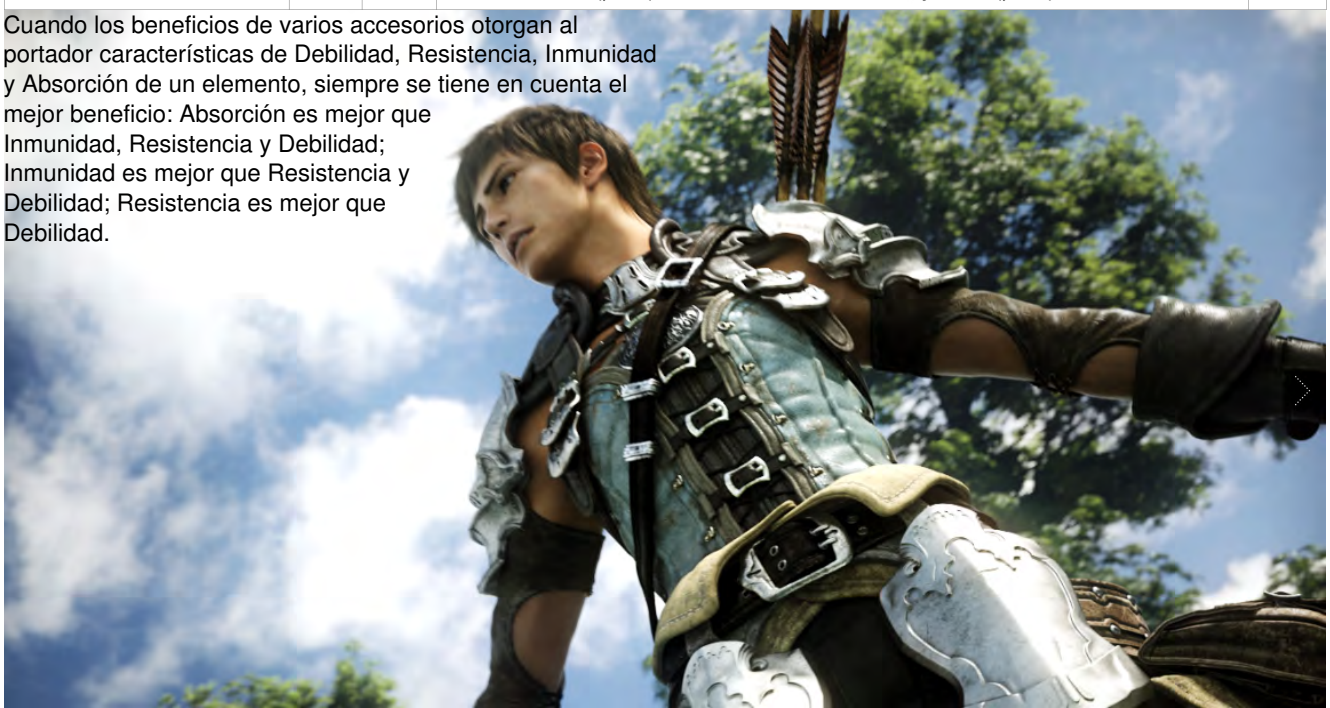
Protecciones Livianas (PL)

PROTECCIÓN LIVIANA	DE	DM	ESPECIAL	GIL
Túnica de Cáñamo	+1	+3		1200
Túnica de Mago	+2	+2	MA+1	00
Túnica de Seda	+2	+2		2400
Jubón de Cuero Reforzado	+3	--		500
Traje Ninja	+3	+1	MO+2 / +1 en chequeos de *Camuflaje en Sombras* (p.84)	?
Gi de Kenpo	+4	+1	+1 en chequeos de AGI y VIT	00
Túnica de Erudito	+4	+4	MA+1 / +1 en chequeos de MEN	000
Jubón de Anillas	+4	--		900
Jubón de Mitril	+4	+2		1500
Túnica de Camaleón	+4	+3	el portador gana DM+10 contra magias de *Muerte* / absorbe daño elemental de Luz	5000
Jubón de Adamantina	+5	+3		1600
Brigantina	+5	+4		2500
Ropajes Negros	+6	+2	+1 en chequeos de AGI y VIT / el portador gana DM+10 contra magias de *Detener*	12000
Túnica Blanca	+5	+3	MA+1 / reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Electricidad y Hielo / El portador es inmune a magias que causen *Ceguera*	9000
Túnica Negra	+6	+3	si el portador lanza magias de elemento Fuego, Hielo y Electricidad, obtiene MA+1	13000
Jubón de Bardo	+6	+4	+1 en chequeos de AGI y MEN	
Gi de Jujitsu	+6	+3	AT+1 / el portador gana DM+10 contra magias de *Muerte*	4000
Gi de Cinta Negra	+6	+2	el portador gana +2 en chequeos de AGI y +1 en chequeos de VIT	
Jubón Gaia	+7	+3	absorbe daño elemental de Tierra / si el portador lanza magias de elemento Tierra, obtiene MA+1	10000
Ropajes de Poder	+7	+3	AT+2	
Túnica Luminosa	+7	+5		30000
Ropajes Fuma	+8	+6	+2 en chequeos de AGI y VIT	
Jubón Espejismo	+8	+4	MO+1 / el portador gana DM+10 contra magias de *Veneno, Petrificar, Sueño*	?
Túnica Angelical	+8	+5	MA+2	
Bustier de Minerva	+9	+9	sólo para personajes femeninos / cancela el daño elemental de Fuego, Electricidad, Aire y Oscuridad / reduce a la mitad el daño elemental de Hielo, Agua, Tierra y Luz / la portadora es inmune a magias que causen *Detener*	?
Jubón Escarlata	+10	+2	+1 a todos los chequeos de Atributo	
Traje de Caucho	+10	+5	cancela el daño elemental de Electricidad	48000
Túnica Señorial	+10	+8	AT+2 / MA+1 / el portador puede usar *Protección* y *Escudo* 3 veces x día cada una	?
Dogi Maestro	+11	+2	AGI+1 y MEN+1	
Traje Heróico	+12	+10	el portador puede usar *Regen* 3 veces x día y *Reanimar* 1 vez x día	?
Túnica del Sabio	+12	+10	reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad, Agua, Aire, Tierra, Oscuridad y Luz	?

Protecciones Pesadas (PP)

PROTECCIÓN PESADA	DE	DM	ESPECIAL	GIL
Armadura Oscura	+2	+3	absorbe daño elemental de Oscuridad	?
Armadura de Bronce	+3	+1		800
Armadura de Mitril	+4	+2		2000
Armadura de Hielo	+4	+2	reduce a la mitad el daño elemental de Fuego	4000
Cota de Fuego	+4	+2	reduce a la mitad el daño elemental de Hielo	4000
Armadura Dorada	+5	+2		3600
Armadura de Platino	+5	+3		9000
Cota de Carabinero	+6	+3		13000
Cota de Cristal	+6	+4	el portador es inmune a magias que causen *Sapo, Silencio, Mini, Ceguera, Cerdo* y *Berserk*	19000
Cota de Huesos	+6	--	reduce a la mitad el daño elemental de Oscuridad / El portador recibe doble daño por magias elementales de Luz (o sea que las magias curativas recuperan el doble de puntos en el portador)	4000
Cota Reflejante	+7	+4	el portador recibe los efectos de *Espejo* (p.77)	18000
Cota de Escamas de Dragón	+7	+3	reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad	?
Armadura de Hades	+7	+7	cancela el daño elemental de Fuego	?
Cota de Malla Demoniaca	+8	+4	reduce a la mitad el daño elemental de Oscuridad y Fuego	?
Armadura de Diamante	+8	+4	reduce a la mitad el daño elemental de Electricidad	?
Armadura Genji	+9	+6	el portador puede usar *Regen* (p.65) 3 veces x día y *Vida* (p.65) 1 vez x día	?
Armadura Maximiliana	+9	+6		?
Armadura de Adamantina	+10	+10	EV+1 / FUE+1 / AGI+1 / VIT+1 / MEN+1 / ESP+1 / reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad, Aire, Agua, Tierra, Veneno, Gravedad, Oscuridad, Luz	?
Armadura Onion	+Nv	+Nv	FUE+1 / VIT+1 / el portador puede usar *Regen* (p.50), *Protección* (p.64) y *Escudo* (p.64) 3 veces x día cada una, y *Vida* (p.65) 1 vez x día	?

Cuando los beneficios de varios accesorios otorgan al portador características de Debilidad, Resistencia, Inmunidad y Absorción de un elemento, siempre se tiene en cuenta el mejor beneficio: Absorción es mejor que Inmunidad, Resistencia y Debilidad; Inmunidad es mejor que Resistencia y Debilidad; Resistencia es mejor que Debilidad.



Protección para la Cabeza

PARA LA CABEZA	DE	DM	CLASE	ESPECIAL	GIL
Sombrero de Mago	+1	+2	PL	MA+1	3000
Boina Verde	+1	+1	PL	MO+1	1800
Bandana	+1	--	PL	AT+1	5000
Tiara de Bronce	+1	+3	PL	MA+1 / el portador es inmune a magias que causen *Silencio*	?
Mitra Ceremonial	+1	+2	PL	MA+1	6000
Casco de Hierro	+1	--	PP		1000
Casco de Mitril	+1	+1	PP		2100
Casco de Hielo	+1	+2	PP	reduce a la mitad el daño elemental de Hielo	9500
Sombrero Emplumado	+1	+1	PL	el portador recibe +1 a cualquier chequeo de AGI	7500
Sombrero de Erudito	+1	+2	PL	el portador recibe +1 a cualquier chequeo de MEN	10000
Casco de Cristal	+2	+1	PP		6000
Casco de Platino	+2	+1	PP		8000
Casco de Diamante	+2	+2	PP		14000
Casco Genji	+2	+3	PP	el portador es inmune a magias que causen *Sueño* y *Ceguera*	?
Capucha Negra	+2	+1	PL		7000
Gorro Dorado	+2	+3	PL	el portador es inmune a magias que causen *Silencio*	12000
Sombrero Lambento	+2	+2	PL	MA+1 / MO+1	16000
Bandana Chakra	+2	+1	PL	el portador recibe +1 a cualquier chequeo de VIT	15000
Yelmo del Dragón	+2	+1	PP	el portador suma +3m a la distancia de sus saltos	15000
Gorro de Ladrón	+3	--	PL	MO+2 / Iniciativa+1 / el portador es inmune a magias que causen *Detener* y *Sin Acción*	35000
Sombrero de Acacia	+3	+2	PL	MO+2 / iniciativa+1 / el portador es inmune a magias que causen *Berserk, Encantamiento* y *Confusión*	?
Casco Onion	+3	+3	PP	MEN+1 / el portador es inmune a magias que causen *Ceguera, Sin Acción, Silencio, Veneno, Sueño, Zombi, Berserk, Confusión, Petrificar, Imp, Sapo, Cerdo, Mini*, y *Encantamiento*	?
Corona Real	+3	+4	PP	MEN+1	?

Protección para los Brazos

PARA LOS BRAZOS	DE	DM	CLASE	ESPECIAL	GIL
Brazales de Mitril	+1	+1	PP		3000
Guantes de Mitril	+1	+1	PL		4000
Guantes de Ladrón	+1	+1	PL	el portador obtiene +1 en chequeos de *Robar, Cerrajería,* y *Trepar*	5000
Brazales Rúnicos	+1	+1	PP	el portador es inmune a magias que causen *Ceguera, Sin Acción, Silencio, Veneno* y *Sueño*	25000
Guanteletes de Poder	+1	+1	PP	AT+1 / el portador obtiene +1 en chequeos de FUE	5000
Guantes Arcanos	--	+1	PL	MA+2	20000
Brazales de Combate	+1	--	PP	AT+2	30000
Brazales de Diamante	+2	+2	PP		15000
Guantes de Cristal	+2	+1	PL	el portador obtiene +1 en chequeos de FUE y VIT	?
Guantes Genji	+2	+2	PL	AT+2 / MA+2	?
Guantes de Bandido	+1	--	PL	MO+1 / el portador puede usar *Rapidez* (p.76) 3 veces x día	?
Guantes Onion	+3	+3	PL	el portador es inmune a magias que causen *Ceguera, Sin Acción, Inmovilizar, Silencio, Veneno, Sueño, Zombi, Berserk, Confusión, Petrificar, Sapo, Lentitud, Condena, Mini,* y *Encantamiento* / DM+10 contra *Muerte*	?
Guantes Celestiales	+3	+3	PL	FUE+1 / AGI+1 / VIT+1 / MEN+1 / ESP+1 / SUE+1	?
Guantes de Shura	+3	+2	PL	FUE+2	?
Brazales Astrales	+4	+2	PP	MEN+1 / ESP+1	

Protección para las Piernas

PARA LAS PIERNAS	DE	DM	CLASE	ESPECIAL	GIL
Botas de Combate	--	--	PL	MO+1	1000
Botas Dragoon	--	--	PL	el portador suma +2m a la distancia de sus saltos	1200
Botas de Caucho	--	--	PL	el portador obtiene DM+10 contra magias que causen *Inmovilizar* y contra magias elementales de Electricidad	?
Botas Aladas	--	--	PL	el portador puede usar *Flotar* (p.76) 3 veces x día	2500
Botas Escarlata	--	+1	PL	MA+1 / MO+1	10000
Botas Germinas	+1	--	PL	MO+1 / el portador gana AGI+2 al hacer chequeos de saltar	5000
Botas de Hermes	+1	--	PL	iniciativa+1	7000
Caligae	+1	--	PP	MO+2	?
Botas de Cuasimodo	+1	+1	PL	el portador es inmune a *Ósmosis* y *Drenar*	?
Grebas de Mitril	+1	+1	PP		8000
Grebas de Cristal	+2	+1	PP		20000
Grebas de Platino	+2	+2	PP		50000
Grebas de Adamantina	+3	+1	PP		?

Escudos (E)

ESCUDOS	DE	DM	ESPECIAL	GIL
Escudo de Bronce	+1	+1		1200
Escudo de Acero	+2	+1		1600
Escudo de Mitril	+2	+1	EV+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen *Sin Acción* y *Silencio*	3500
Escudo Dorado	+2	+2	BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen *Ceguera* y *Sueño*	4500
Escudo Heróico	+2	+1	EV+1 / BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen *Veneno*	6500
Escudo Demoniaco	+2	+2	BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen *Zombi*	7000
Escudo de Hielo	+3	+1	absorbe daño elemental de Hielo / reduce a la mitad daño elemental de Fuego / el portador recibe doble daño por magias elementales de Electricidad	10000
Escudo de Fuego	+3	+1	absorbe daño elemental de Fuego / reduce a la mitad daño elemental de Hielo / el portador recibe doble daño por magias elementales de Agua	10000
Escudo Aegis	+2	+5	MA+1 / EV+1 / BM+2 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen *Ceguera, Sin Acción, Inmovilizar, Silencio, Veneno, Sueño, Zombi, Berserk, Confusión, Petrificar, Sapo, Lentitud, Condena, Mini,* y *Encantamiento*	20000
Escudo de Diamante	+3	+1	BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen *Berserk* y *Confusión*	12000
Escudo de Platino	+3	+2	EV+1 / BM+1	16000
Escudo de Cristal	+4	+2	EV+2 / BM+2	21000
Escudo Genji	+4	+4	MA+1 / EV+2 / BM+3 / el portador obtiene DM+10 contra magias que causen *Ceguera, Sin Acción, Inmovilizar, Silencio, Veneno, Sueño, Zombi, Berserk, Confusión, Petrificar, Sapo, Lentitud, Condena, Mini,* y *Encantamiento*	?
Escudo Kaiser	+4	+2	el portador obtiene MA+2 cuando lanza magias elementales de Fuego, Electricidad y Hielo	?
Escudo Veneciano	+5	+3	reduce a la mitad daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad	?
Escudo de Sueños	+5	+3	reduce a la mitad daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad, Aire, Agua, Tierra, Luz, Oscuridad	?
Escutcheon	+5	+4	EV+1	?
Escudo Onion	+5	+5	el portador es inmune a magias que causen *Ceguera, Sin Acción, Inmovilizar, Silencio, Veneno, Sueño, Zombi, Berserk, Confusión, Petrificar, Sapo, Lentitud, Condena, Mini,* y *Encantamiento*	?

RELIQUIAS

Las Reliquias son accesorios únicos que los personajes pueden encontrar en sus aventuras. Son artilugios mágicos de gran poder, muy escasos, por lo que es dudable que se les encuentre en venta en la tienda de magia típica. En cambio, las Reliquias pueden ser el objetivo de una misión, la recompensa al final de una aventura, o el tesoro oculto de una bestia que los personajes derrotaron tras mucho esfuerzo.

Se recomienda que el máximo número de Reliquias para un personaje sea 2, al equipar más de 2 sus efectos se cancelan entre sí debido a sus poderosos campos de energía mágica (o algo así por el estilo)

Las Reliquias están divididas en 3 categorías, A, B y C, que indican el nivel aconsejado al cual los personajes pueden obtener la Reliquia. **C** representa los niveles 1 a 5, **B** representa niveles 6 a 10, y **A** representa niveles mayores a 10.

Al igual que con las propiedades de *Absorción, Inmunidad, Resistencia* y *Debilidad* de las protecciones, siempre se tiene en cuenta el mejor beneficio entre el equipo del personaje.

Amuleto Arcano (B)
El portador es inmune a magias que causen *Veneno*, *Ceguera* y *Zombi*

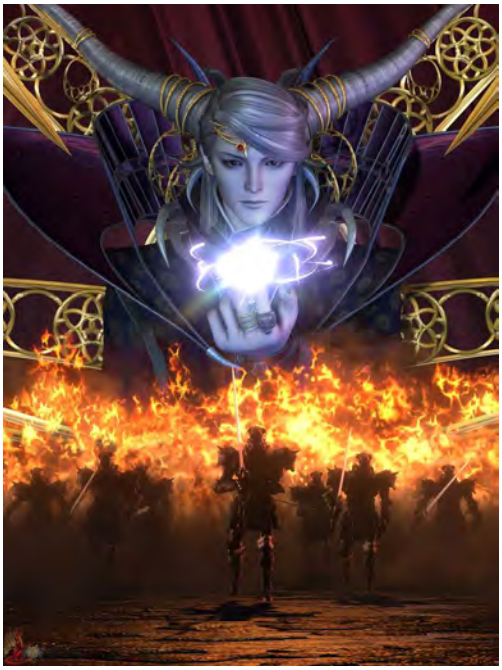
Amuleto Chocopluma (C)
El portador obtiene AGI+1

Amuleto Furtivo (C)
El portador obtiene AT+5 cuando ejecuta un ataque sorpresa (sólo en su primer ataque)

Amuleto Kappa (B)
El portador es inmune a magias que causen *Imp, Cerdo, Rana* y *Mini*

Amuleto de Retaguardia (C)
El portador obtiene +5 a su chequeo de MEN si es emboscado y atacado por sorpresa

Amuleto del Tercer Ojo (B)
El portador obtiene EV+2, BM+2 y DE+2



Amuleto Tetraelemental (A)
El portador absorbe como PV el daño recibido por magias elementales de Fuego, Hielo, Electricidad y Tierra

Amuleto Tintinabar (B)
El portador recupera 1d puntos de PV por cada turno que esté en combate, y recupera 1d puntos de PV por cada hora fuera de combate; no funciona si los PV del portador son iguales a cero o menos

Anillo Adornado (C)
El portador es inmune a magias de *Ceguera* y *Petrificar*

Anillo de Agua (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Agua

Anillo de Aire (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Aire

Anillo Angelical (B)
El portador es inmune a magias que causen *Ceguera* y *Muerte*, además obtiene la habilidad *Corazón de Dragón* (p.43) mientras porte el anillo

Anillo Arcano (C)
El portador obtiene DM+1 y es inmune a magias que causen *Silencio* y *Berserk*

Anillo de Coraza (C)
El portador puede lanzar la magia *Escudo* (p.64) tres veces por día

Anillo de Curación (C)
El portador puede lanzar las magias *Curara* (p.65) y *Regen* (p.65) tres veces por día cada una

Anillo Defensivo (C)
El portador obtiene DE+1 y es inmune a magias que causen *Sueño* y *Condena*

Anillo de Fuego (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Fuego

Anillo de Furia (C)
El portador causa Nv x2+2d puntos de daño extra en sus ataques cuerpo a cuerpo o con armas arrojadizas

Anillo de Gravedad (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Gravedad

Anillo Guardián (C)
El portador puede lanzar la magia *Protección* (p.64) tres veces por día

Anillo de Hadas (C)
El portador es inmune a magias que causen *Ceguera* y *Veneno*

Anillo Heróico (B)
Brinda al portador AT+3, MA+3, y el daño físico o mágico que cause se incrementa 2d puntos

Anillo de Hielo (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Hielo

Anillo de Ira (C)
El portador puede usar la habilidad *Berserk* (p.28) en sí mismo solamente

Anillo de Luz (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Luz

Anillo Maldito (B)
El portador del anillo recibe AT-1, DE-1, EV-1, MA-1, DM-1, BM-1, iniciativa-1, y a cualquier chequeo de Atributo. La puntuación de SUE se reduce a 1. Si el portador duerme con el anillo puesto, al otro día despierta sufriendo uno de los siguientes efectos (lanza 1d): *Ceguera, Sin Acción, Silencio, Veneno, Berserk, Confusión, Zombi, Imp, Sapo, Cerdo*. Esto sucede por 7 días consecutivos (si el portador se quita el anillo el ciclo empieza de nuevo) Al octavo día el portador aprende la magia *Zona-X* (p.78), y la Reliquia pasa de ser un anillo maldito a ser un anillo común y corriente

Anillo Onírico (C)
El portador es inmune a magias que causen *Sueño*

Anillo de Oscuridad (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Oscuridad

Anillo de Paz (B)
El portador es inmune a magias que causen *Berserk* y *Confusión*

Anillo Reflector (B)
El portador recibe los beneficios de la magia *Espejo* (p.77) mientras lleve consigo esta Reliquia

Anillo de Subterfugio (C)
El portador obtiene +1 en sus chequeos de Atributo relacionados con habilidades de Ladrón

Anillo de Tierra (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Veneno

Anillo de Veneno (B)
El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Veneno

Anillo de Zarina (A)
El portador puede lanzar la magia *Gran Guardia* (p.62)

Anteojos Mágicos (C)
El portador es inmune a magias que causen *Ceguera*

Aretes Mágicos (C)
El portador causa Nv x2+2d puntos de daño extra en daño/curación de sus magias

Botas Dragoon (B)
El portador obtiene la habilidad *Salto* (p.43)

Botas Rojas (C)
El portador obtiene MA+1 y MO+3

Brazalete de 108 Gemas (B)
El portador es inmune a magias que causen *Veneno, Rana*, *Zombi,* y a magias y habilidades que absorban PV. Además el portador obtiene MA+2 si lanza magias que causen cualquiera de los siguientes efectos: *Ceguera, Sin Acción, Inmovilizar, Silencio, Veneno, Sueño, Zombi, Berserk, Confusión, Petrificar, Cerdo, Imp, Sapo, Lentitud, Detener, Condena, Mini,* y *Encantamiento*

Brazalete de Agua (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Agua

Brazalete de Aire (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Aire

Brazalete Arcano (C)
El portador puede lanzar la magia *Protección* (p.64) y *Escudo* (p.64)

Brazalete Defensivo (C)
El portador es inmune a magias que causen *Inmovilizar* y *Sin Acción*

Brazalete de Diamante (C)
El portador es inmune a magias que causen *Lentitud,* además obtiene AT+1 y MA+1

Brazalete de Electricidad (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Electricidad

Brazalete de Fuego (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Fuego

Brazalete de Gravedad (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Gravedad

Brazalete de Hielo (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Hielo

Brazalete de Luz (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Luz

Brazalete N-Kai (B)
El portador es inmune a magias que causen *Petrificar* y *Detener*

Brazalete de Oscuridad (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Oscuridad

Brazalete de Tierra (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Tierra

Brazalete de Veneno (C)
El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Veneno

Cajita de Gemas (B)
Quien lleve esta reliquia podrá lanzar una vez al día 2 magias al mismo tiempo. Hay que tener en cuenta que las magias se inician en el mismo turno, pero dependiendo de su Activación se lanzan en los turnos que cada una sea completada

Capa Albar (C)
El portador es inmune a magias que causen *Silencio* e *Imp*

Capa Céfiro (C)
El portador obtiene EV+2

Capa de Desvanecimiento (B)
El portador puede lanzar la magia *Desvanecer* (p.78) tres veces por día

Capa Élfica (C)
El portador obtiene EV+1, BM+1, AT+1

Capa de Hechicero (C)
El portador obtiene EV+1, BM+1, MA+1

Cinturón Muscular (C)
El portador obtiene VIT+2

Cinturón Negro (B)
El portador obtiene la habilidad *Contraataque* (p.81)

Collar de Eco (C)
El portador es inmune a magias que causen *Silencio*

Corbatín/Corbata/Moño Arcano/a (A)
El portador es inmune a magias que causen *Ceguera, Sin Acción, Inmovilizar, Silencio, Veneno, Sueño, Zombi, Berserk, Confusión, Petrificar, Cerdo, Imp, Sapo, Lentitud, Detener, Condena, Mini,* y *Encantamiento*

Corona Arcana (A)
El portador puede duplicar el AdE en metros de sus magias. Magias que sólo afecten al lanzador o a 1 objetivo golpeado con arma no se ven afectadas

Economizador (A)
Este medallón causa que las magias lanzadas por el portador consuman un máximo de 5PM, sin importar la magia ni su nivel. Las magias que consumen 5PM o menos no se ven afectadas

Guantelete Mágico (C)
Permite al portador usar a 2 manos un arma del grupo ACCM, al atacar obtiene AT+1 y el daño causado se incrementa Nv+1d puntos

Guantes Arcanos (C)
El portador obtiene MA+2

Hiperbrazalete (C)
El portador obtiene FUE+2

Huevo de Experiencia (B)
Este talismán permite a su portador recibir +20% extra a la cantidad de PEX obtenida en cualquier momento

Medalla del Héroe (C)
El portador siempre causa daño doble con 18, 19 y 20 natural, sean ataques físicos o mágicos

Medallón de Agua (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Agua

Medallón de Aire (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Aire

Medallón de Electricidad (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Electricidad

Medallón de Fuego (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Fuego

Medallón de Gravedad (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Gravedad

Medallón de Hielo (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Hielo

Medallón de Luz (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Luz

Medallón de Ofrendas (A)
El portador obtiene la habilidad *Ambidextro* (p.44)

Medallón de Oscuridad (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Oscuridad

Medallón de Tierra (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Tierra

Medallón de Veneno (A)
El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Veneno

Monóculo Arcano (C)
El portador puede lanzar la magia *Escanear* (p.76)

Orbe de Cristal (A)
El portador incrementa +50% su capacidad de PM. Al dejar de llevar el Orbe, el portador pierde los PM obtenidos en su capacidad y sus actuales

Orbe de la Tormenta (A)
El portador puede ejecutar *Alterar Clima* (p.47)

Ojo de Águila (B)
Este medallón cancela las penalizaciones por distancia de las armas de disparo

Pata de Conejo (C)
El portador obtiene SUE+1

Pendiente Dorado (B)
El portador reduce a la mitad (ignorar fracciones) el coste de PM al hacer magias o habilidades que consuman PM. Como mínimo siempre se usa 1PM

Pendiente de las Estrellas (C)
El portador es inmune a magias que causen *Veneno*

Perfume Chantage (C)
Al usar este perfume la beneficiada obtiene los efectos de *Regen* (p.65) y *Corazón de Dragón* (p.43) durante las siguientes 3 horas; la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Perfume Cherche (C)
Al usar este perfume la beneficiada obtiene los efectos de *Flotar* y *Espejo* (p.77); la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Perfume Septième (B)
Al usar este perfume la beneficiada gana MA+1 durante las siguientes 3 horas, y obtiene los efectos de *Rapidez* (p.76) y *Desvanecer* (p.78); la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Perfume Sortilège (C)
Al usar este perfume la beneficiada obtiene los efectos de *Protección* y *Escudo* (p.64); la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Pluma de Querubín (C)
El portador recibe los beneficios de la magia *Flotar* (p.76) mientras lleve consigo esta Reliquia

Premio al Mérito (A)
Esta medalla permite a su portador usar Protecciones Pesadas y Escudos

Rosario (C)
El portador obtiene DE+1, DM+1, EV+1 y BM+1

Salva (B)
El portador de este amuleto es inmune a magias que causen *Condena*, *Petrificar* y *Muerte*

Talismán de Cuerno de Dragón (B)
El portador reduce a la mitad el daño por magias que causen daño elemental de Fuego, Hielo y Oscuridad

Talismán Sagrado (C)
El portador obtiene ESP+1

Taba Rúnica (A)
El portador obtiene la habilidad *Transformación* (p.17) pero en lugar de asumir la forma de un monstruo demoniaco, el portador se transforma en un dragón. Además tiene alas, lo que le permite volar, y obtiene la habilidad *Aliento de Dragón*: PM: 30/Act: 0/ AdE: criaturas en área de 2m de ancho x 10m de largo/Causa Nv x5+5d de daño de Fuego

Tiara Real (B)
El portador es inmune a magias que causen *Encantamiento*

Verdadero Caballero (C)
El portador obtiene la habilidad *Proteger* (p.88)

Zapatos de Carrera (B)
El portador obtiene los beneficios de *Rapidez* (p.76)

Zapatos de Caucho (B)
El portador es inmune a magias que causen *Inmovilizar* y *Detener,* y es inmune a magias que causen daño elemental de Electricidad

Zapatos Mágicos (C)
El portador obtiene MO+5

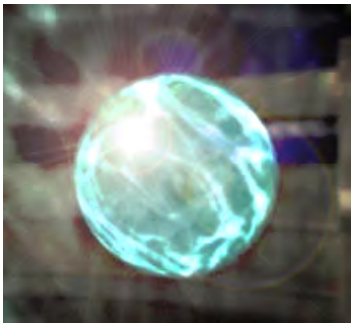
Materias
Las Materias son cristalizaciones de energía mágica que usualmente permiten a su portador lanzar una magia. Las Materias son absorbidas por el cuerpo voluntariamente, pero sólo se pueden absorber tantas Materias como el Nivel del portador. El limite de Reliquias equipadas por personaje no aplica a las Materias.

Existe una Materia por cada magia de Hechicero, Invocador, Mago Azul, Mago Negro y Mago del Tiempo. Las Materias con las magias del Invocador se llaman *Magicites* (o Magicitas)

Las Materias con Magias de Mago Negro se pueden fusionar a las armas (sólo 1 Materia por arma), brindándoles las propiedades de la Materia, por lo que el arma adquiere la propiedad de desatar la magia dada por la Materia si al atacar se obtiene 18, 19 y 20 natural (hacer chequeo de MA para impactar tal magia), sin embargo las Materias no se pueden fusionar a las armas que ya poseen propiedades mágicas que liberan una magia en el enemigo golpeado. Para fusionar (o desfusionar) una Materia sólo basta con desearlo y poner en contacto el arma y la Materia. Fusionar una Materia a un arma (o desfusionarla) es una acción instantánea (Act:0).

Al igual que las reliquias, las Materias están divididas en categorías. Las categorías de cada Materia dependen del nivel de la magia que la Materia replica. Por ejemplo, una Materia Fuego es de categoría C, mientras que una Materia Fuegoga es de categoría B (ver Reliquias, p.131)

Si el Narrador lo considera conveniente puede permitir que se fusionen Materias a piezas de armadura y otros objetos, y de diferentes tipos de magia, así quien lleve consigo el objeto puede lanzar la magia de la Materia fusionada al objeto. Por ejemplo, podría permitir fusionar una *Materia de Curación* a una cota de malla, quien vista la cota de malla podría lanzar la magia *Curar.*



Materia Ambidextra (B)
El portador obtiene la habilidad *Ambidextro* (p.44)

Materia Arcana (C)
El portador obtiene MA+3

Materia Chocobo (C)
El portador puede invocar 1 chocobo 1 vez por día. El chocobo es considerado una *Mascota* del portador de la Materia (ver p.42) El chocobo se desvanece pasados SUE x10 minutos

Materia de Contraataque (B)
El portador obtiene la habilidad *Contraataque* (p.81)

Materia Crítica (C)
El portador causa daño doble si al atacar con sus ataques normales impacta al enemigo con 18, 19 y 20 natural

Materia Escudo (C)
El portador obtiene DE+3 y DM+3

Materia de Experiencia (C)
Cuando el portador reciba PEX, incrementa 10% a los PEX recibidos

Materia Marcial (C)
El portador obtiene AT+3

Materia PV-PM (B)
El portador puede usar PV en lugar de PM y viceverza cuando lo desee, o sea que si recibe daño puede reducir sus PM, y si hace una magia puede pagar el coste de PM con PV

Materia Submarina (B)
El portador puede respirar agua y soportar las intensas presiones submarinas (hasta 10km)

Materia de Suerte (C)
El portador obtiene SUE+2

Materia Turbo PM (B)
El portador puede incrementar el coste de PM de una magia que lance de 10% a 50% (ignorar fracciones), incrementando así el daño/curación causado con la magia en el mismo porcentaje en que se aumentó el coste de PM

Materia de Velocidad (C)
El portador obtiene MO+10 e iniciativa+5

ENEMIGOS

A continuación se listan diferentes "plantillas" o formas en las que un enemigo se puede crear. Así, los Goblins pueden ser de diferentes niveles y con diferentes habilidades dependiendo de su nivel.

Leyenda:

NOMBRE

Nombre de la plantilla, aunque el nombre del enemigo puede variar. Por ejemplo, Goblin, Orco y Hobgoblin pueden pertenecer a la misma plantilla.

Élite

La Élite determina el aumento de las cifras de AT, DE, MA y DM de acuerdo al nivel del enemigo (Marcial, Arcana y Especial) Si aparecen varias élites entonces el Narrador puede elegir entre las disponibles al crear el enemigo.

MO/Ini

Movimiento son los metros que el enemigo se puede mover en un turno, y la Iniciativa ajusta la tirada para determinar el orden de turnos en combate.

DPV/DPM

Dados de Puntos de Vida por Nivel y Dados de Puntos de Magia por Nivel. En lugar de lanzar los dados de PV y PM de los enemigos en niveles superiores a Nv1, el Narrador puede asignar una cifra promedio por dado. Por ejemplo, un enemigo estándar de Nv1, con 1DPV, tendrá 5PI, uno con 2DPV tendrá 10PV en Nv1, etc. Así se pueden deducir los PV y PM de los enemigos de acuerdo a su nivel. Esto también puede modificarse para incrementar o reducir el reto de un combate, al asignar valores estándar por DPV/DPM pero diferentes a 5. Por ejemplo, un Goblin de Nv3 puede tener 15PI (5PV xNv), pero un Goblin más fuerte del mismo Nv quizá tenga 24PI (8PV xNv)

AT/DE, MA/DM, EV/BM

Cifras de Ataque, Defensa, Magia, Defensa Mágica, Evasión y Bloqueo Mágico respectivamente, alteradas por el equipo que el enemigo use, por su nivel y élite.

PEX

Puntos de Experiencia base que los personajes obtienen si derrotan o incapacitan al enemigo. Esta cantidad se multiplica por el Nv del enemigo, por ejemplo, un Goblin de Nv1 otorga 5PEX si es derrotado, pero uno de Nv9 otorga 45PEX. La experiencia de todos los enemigos derrotados se suma y luego se divide entre la cantidad de Personajes que participaron de alguna forma en la batalla (ver *Combate* p.107) El total de PEX puede variar al agregarle Resistencias, Inmunidades, Absorciones y Debilidades a un enemigo.

DEB

Debilidad: El enemigo recibe doble daño por un ataque del elemento anotado. Cualquier Debilidad extra reduce -5 puntos xNv al total de PEX base, sin embargo la mínima cantidad de PEX de un enemigo es 5 sin importar los ajustes por habilidades o poderes extra.

RES

Resistencia: El enemigo recibe sólo la mitad del daño por un ataque del elemento anotado. Cualquier Resistencia extra aumenta +5 puntos xNv al total de PEX base.

INM

Inmunidad: El enemigo no recibe daño por un ataque del elemento anotado. También se indican magias específicas a las que el enemigo es inmune. Cualquier Inmunidad extra aumenta +5 puntos xNv al total de PEX base.

ABS

Absorción: El enemigo absorbe como PV el daño causado por un ataque del elemento anotado. Cualquier Absorción extra aumenta +5 puntos xNv al total de PEX base.

HaCo

Habilidades Complementarias que el enemigo posee. Pueden incrementar como los personajes, o sea, +1 HaCo cada 4 niveles.

Hábitat

Lugares donde el enemigo es más común. Si el Habitat es descrito como "Cualquiera" lo más probable es que el enemigo posea múltiples especies adaptadas a diferentes climas, si así lo desea el Narrador.

Organización
Describe la forma en que los enemigos socializan entre sí:

- **Solitario:** estas criaturas prefieren mantenerse alejadas de la sociedad y buscan la soledad.
- **Familiar:** estas criaturas tienen poco contacto con otros, y sólo socializan con sus familiares inmediatos (padres, hermanos, hijos)
- **Clan:** representa un grupo de familias generalmente de la misma especie.
- **Soldado:** estas criaturas obedecen al máximo líder del grupo, que generalmente tiene un alto número de seguidores, de una misma especie o de varias.

Tácticas
Describe el método de combate predilecto del enemigo:

- **Emboscada:** el enemigo prefiere atacar repentinamente desde las sombras o desde lugares donde obtienen ventajas en el combate. Si las cosas van mal escaparán sin pensarlo dos veces.
- **Territorial:** el enemigo generalmente amenaza antes de atacar a aquellos que han entrado en su territorio, y defenderá con ferocidad su hogar.
- **Guardián:** estos enemigos defienden ferozmente el lugar que les ha sido asignado proteger.
- **Calculador:** estos enemigos prefieren evitar los riesgos del combate, por lo que usan otras criaturas como protección, usualmente tienen un plan B para situaciones imprevistas.

Ataques & Habilidades
Aquí se especifican los ataques, magias y habilidades especiales opcionales que los enemigos pueden poseer y el nivel a partir del cual pueden ejecutarlas. Si los enemigos poseen profesiones pueden usar las habilidades brindadas por ésta, pero si se le agregan habilidades y/o poderes extra de otras profesiones que no estén listadas en la descripción de habilidades del enemigo, se incrementa en +5 puntos xNv al valor total de PEX base por cada magia o habilidad de combate extra (por ejemplo, si se crea un Goblin Guerrero y se le agrega una magia de Mago Negro, se incrementa +5PEX xNv si es derrotado, pero si es Guerrero y se le agregan habilidades de Ladrón que no causan daño [como *Oído Agudo*] no recibe PEX extra por Nv)

GOBLIN
Los Goblins son enemigos humanoides de grandes orejas o nariz puntiaguda, usualmente con rasgos animalescos o demoniacos.

Élite: Cualquiera
MO: 6 / Ini: 2
DPV: 1 / DPM: 1
AT: 2 / DE: 11
MA: 0 / DM: 5
EV: 3 / BM: 1
PEX: 5
DEB: No
RES: No
INM: No
ABS: No
HaCo: Escalar, Tasar
Hábitat: Cualquiera
Organización: Clan
Tácticas: Emboscada

Ataques & Habilidades:
• Ataque normal: Depende del arma
• Pueden tener Profesiones
• ***Puño Goblin:*** AdE: Enemigo golpeado/PM: 3/ Act: 0/Causa Nv+3d de daño
• ***Golpe Goblin:*** PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Golpe a distancia que causa Nv+1d de daño; si el afectado tiene el mismo Nv que el Goblin, el daño se duplica
• ***Golpear Ojos:*** AdE: Enemigo golpeado/Act: 0/ Causa *Ceguera* (p.50)
• ***Sigilo*** p.59
• ***Nv5 - Drenar*** p.50

FLAN

Los Flanes son enemigos con cuerpos gelatinosos, a veces amorfos, a veces con ojos, boca y hasta extremidades. Generalmente son afines a algún elemento, por lo que sus ataques causan daño elemental, poseen una resistencia asombrosa al daño físico y aunque son lentos pueden atacar a distancia.

Élite: Marcial, Arcana
MO: 4 / Ini: 1
DPV: 2 / DPM: 2
AT: 1 / DE: 17
MA: 2 / DM: 6
EV: 2 / BM: 3
PEX: 15
DEB: Elemento contrario
RES: No
INM: A veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver magias de Hechicero p.49)
ABS: Elemento
HaCo: No
Hábitat: Cualquiera que no sea opuesto a su elemento
Organización: Clan, Soldado
Tácticas: Guardián

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: Golpe (causa 2d+Nv de daño elemental dependiendo de su afinidad elemental)
• Ataque a Distancia: Golpe que alcanza un enemigo a Nv+5m (causa 2d+Nv de daño elemental dependiendo de su afinidad elemental)
• ***Extra-Resistencia Física:*** El Flan reduce Nv x10 puntos a cualquier daño físico recibido, aunque si reduce el daño recibido a cero o menos, siempre recibe como mínimo 1 punto de daño)
• ***Hechicería:*** algunos Flanes pueden lanzar 1 magia de Hechicero, dependiendo de su Nivel

ANTI-HÉROE

Estos enemigos son los que pertenecen a las mismas Tribus y Profesiones elegibles a los personajes.

Élite: Cualquiera
MO: 6 / Ini: 2
DPV: 2, 3 / DPM: 1, 2, 3
AT: 3 / DE: 13
MA: 1 / DM: 6
EV: 5 / BM: 5
PEX: 10 a 30
DEB: No
RES: No
INM: No
ABS: No
HaCo: Depende de la Profesión y la Tribu
Hábitat: Cualquiera
Organización: Cualquiera
Tácticas: Cualquiera

Ataques & Habilidades:
• Ataque normal: Depende del arma
• Pueden tener Profesiones

CHOCOBO

Gran ave que usualmente no vuelan. Los chocobos son usados como medio de transporte.

Élite: Marcial
MO: 10 / Ini: 2
DPV: 3 / DPM: 1
AT: 2 / DE: 15
MA: 1 / DM: 7
EV: 4 / BM: 3
PEX: 10
DEB: No
RES: No
INM: No
ABS: No
HaCo: Correr, Saltar, Ubicación Espacial
Hábitat: Cualquiera
Organización: Clan
Tácticas: Territorial

Ataques & Habilidades:
• Ataque normal: Picotazo (2d+Nv; 1 ataque extra en Nv5, Nv10, Nv15)
• ***Nv3 - Chococuración:*** causa *Curar* (p.63)
• ***Nv5 - Chocoesuna:*** causa *Esuna* (p.67)
• ***Nv10 - Caminar en Agua*** p.14 o ***Volar*** p.24 (elegir)

BOMB

Esfera de fuego flotante, aunque hay Bombs de otros elementos, como Hielo, Trueno, Agua, etc.

Élite: Marcial, Arcana
MO: 5 / Ini: 2
DPV: 2 / DPM: 2
AT: 2 / DE: 14
MA: 2 / DM: 6
EV: 5 / BM: 3
PEX: 15
DEB: Elemento opuesto
RES: No
INM: Tierra
ABS: Elemento
HaCo: No
Hábitat: Cualquiera que no sea opuesto a su elemento
Organización: Soldado
Tácticas: Guardián

Ataques & Habilidades:
• Ataque normal: Mordida o embestida (1d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv5, Nv10, Nv15)
• ***Autodestrucción:*** causa *Explotar* (p.61)
• ***Flama*** p.59
• ***Flotar*** p.76

FIERA

Este grupo de enemigos está compuesto por criaturas animalescas que no son humanoides, como Panteras, Lobos, Lagartos, Insectos, etc.

Élite: Marcial
MO: 10 / Ini: 4
DPV: 3 / DPM: 1
AT: 4 / DE: 16
MA: 2 / DM: 8
EV: 5 / BM: 5
PEX: 20
DEB: Elemento opuesto
RES: No
INM: No
ABS: No
HaCo: Caza, Correr, Saltar, Ubicación Espacial
Hábitat: Cualquiera
Organización: Familiar
Tácticas: Territorial, Emboscada

Ataques y Habilidades:
• Características de Tribu Bestia (elegir)
• Ataque normal: Embestida, mordida o garra (2d+3+Nv; 1 ataque extra en Nv3, Nv6, Nv9, etc.)
• ***Uñas Venenosas:*** PM: 3/Act:0/Ataque normal +*Veneno* (p.50)
• ***Nv5 - Mirada/Aliento:*** estos ataques pueden causar efectos como las magias del Hechicero o como algunas magias del Mago del Tiempo (por ejemplo *Lentitud* o *Detener,* p.76)
• ***Nv8 - Drenar*** p.50
• ***Nv10 - Mirada/Aliento:*** ver *Petrificar* (p.51)

AVIANO

Esta plantilla incluye enemigos voladores, como Avispas, Águilas, Cocatrices, etc.

Élite: Marcial
MO: 12 / Ini: 3
DPV: 2 / DPM: 2
AT: 3 / DE: 15
MA: 2 / DM: 5
EV: 5 / BM: 5
PEX: 20
DEB: Gravedad
RES: Aire
INM: Tierra
ABS: No
HaCo: Caza, Hallar Sustento, Pesca, Nadar, Saltar, Ubicación Espacial
Hábitat: Cualquiera
Organización: Familiar
Tácticas: Emboscada

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: Picotazo o garra (2d+Nv; 1 ataque extra en Nv5, Nv10, Nv15)
• ***Volar*** p.24
• ***Salto*** p.43
• ***Nv3 - Capturar*** p.59 (roba objetos brillantes)
• ***Nv5 - Picotazo Letal:*** ver *Petrificar* (p.51)
• ***Nv8 - Picotazo Táctico:*** causa 3d+Nv+*Intimidar* (p.50)

NO-MUERTO

Esta plantilla incluye muertos vivientes con cuerpo físico, como Esqueletos, Zombis y Ghouls, de apariencia humanoide o animal.

Élite: Marcial, Arcana
MO: 6 / Ini: 1
DPV: 3 / DPM: 2
AT: 2 / DE: 13
MA: 2 / DM: 7
EV: 2 / BM: 3
PEX: 15
DEB: Luz
RES: No
INM: Veneno; a veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver magias de Hechicero, p.50)
ABS: Oscuridad
HaCo: Depende del arma (ACCP, ACCM, ACCG, etc.)
Hábitat: Cualquiera
Organización: Soldado
Tácticas: Guardián

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: Arma, Mordida o Garra (2d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
• A veces pueden lanzar 3 magias de Hechicero, Mago Azul, Mago Negro y/o Mago del Tiempo

ESPANTO

Esta plantilla incluye muertos vivientes con cuerpo etéreo, como Fantasmas, Poltergeists y Espectros.

Élite: Arcana
MO: 8 / Ini: 2
DPV: 3 / DPM: 3
AT: 2 / DE: 17
MA: 3 / DM: 9
EV: 10 / BM: 5
PEX: 30
DEB: Luz
RES: No
INM: Veneno, Gravedad, Tierra, ataques físicos; a veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver magias de Hechicero, p.50)
ABS: Oscuridad
HaCo: Artes Arcanas, Concentración, Memoria
Hábitat: Cualquiera
Organización: Solitario, Clan
Tácticas: Territorial, Guardián, Emboscada

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: Toque Espectral (2d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
• ***Flotar*** p.76
• ***Teleportación*** p.77
• A veces pueden lanzar 5 magias de Hechicero, Mago Azul, Mago Negro y/o Mago del Tiempo
• Al ser incorpóreos no pueden ser golpeados por armas y ataques físicos
• ***Nv3 - Drenar*** p.50
• ***Nv3 - Ósmosis*** p.50
• ***Nv8 - Toque Zombi:*** Nv x3+3d+*Zombi* (p.50)

AHRIMAN

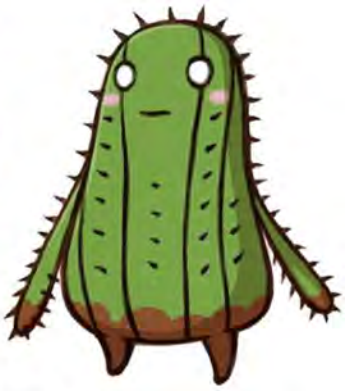
Esta plantilla incluye monstruos de 1 solo ojo enorme y usualmente voladores.

Élite: Marcial
MO: 10 / Ini: 4
DPV: 2 / DPM: 2
AT: 3 / DE: 16
MA: 2 / DM: 8
EV: 7 / BM: 4
PEX: 25
DEB: Elemento contrario
RES: No
INM: Tierra
ABS: Elemento
HaCo: Artes Arcanas, Lenguaje, Reflejos, Sexto Sentido
Hábitat: Cualquiera
Organización: Soldado
Tácticas: Guardián, Emboscada

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: Golpe de Ala o Mordida (2d+4+Nv)
• ***Volar*** p.24
• ***Mirada de Terror:*** ver *Atemorizar* (p.29)
• ***Nv3 - Mirada Demoniaca:*** lanza 1d, el total indica la magia lanzada: **1-2:** *Petrificar* (p.51); **3-4:** *Ceguera* (p.50); **5-6:** *Silencio* (p.50); **7-8:** *Inmovilizar* (p.50); **9-10:** *Sin Acción* (p.50)
• ***Nv5 - Sentencia de Muerte:*** ver *Condena* (p.71)
• ***Nv8 - Mirada del Círculo:*** PM: 10/AdE: enemigos en radio de Nv metros/Dur: Nv/Los afectados obtienen MA-3 y el daño/curación que causen con magias se reduce Nv+3d puntos

TRENT

Esta plantilla incluye criaturas que son también plantas, como Cactuars, Malboros, Micónidos, etc.



Élite: Marcial, Arcana
MO: 6 / Ini: 2
DPV: 4 / DPM: 2
AT: 2 / DE: 14
MA: 3 / DM: 7
EV: 3 / BM: 5
PEX: 25
DEB: Fuego
RES: Tierra
INM: Veneno
ABS: Agua
HaCo: Agricultura, Concentración, Fauna, Flora, Nadar
Hábitat: Cualquier clima excepto frío extremo
Organización: Familiar
Tácticas: Territorial

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: Golpe o Mordida (3d+4+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
• ***Espíritu de Vida:*** ver *Curar* (p.63)
• ***Espíritu Protector:*** ver *Protección* (p.64)
• ***Espíritu Acorazado:*** ver *Escudo* (p.64)
• ***Nv3 - Espíritu Mágico:*** PM: 0/AdE: el Trent/ Recupera Nv x2+2d PM
• ***Nv3 - Baba:*** ver *Inmovilizar* (p.50)
• ***Nv5 - Mal Aliento:*** PM:10/AdE: Criaturas en área de 2m x 2m frente al Trent/Dur: Nv+1d/ver *Amargura* (p.62)
• ***Nv5 - Espejo*** p.77
• ***Nv10 - Virus:*** ver *Sapo* (p.52) pero el afectado queda transformado en el mismo tipo de criatura que el enemigo y pierde el control de sí mismo (el Narrador usa al personaje transformado como otro enemigo)

GOLEM

También conocidos como Autómatas, estos enemigos son máquinas construídas con diferentes materiales para que cumplan funciones varias.

Élite: Marcial, Arcana
MO: 6 / Ini: 3
DPV: 4 / DPM: 1
AT: 3 / DE: 16
MA: 1 / DM: 8
EV: 3 / BM: 4
PEX: 50
DEB: Electricidad
RES: Aire, Agua, Tierra, Fuego, Hielo
INM: Veneno; A veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)
ABS: No
HaCo: Cualquier 3 relacionadas con MEN
Hábitat: Cualquiera
Organización: Soldado
Tácticas: Guardián

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: Puño (3d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
• *Análisis* (p.59), *Rayo* (p.60), *Extra-G* (p.60), *Armadura de Rayos* (p.60)
• ***Nv2 -*** *Láser Zumbante* (p.60), *Beta* (p.61)
• ***Nv4 -*** *Confusión* (p.51)
• ***Nv6 -*** *Fuerza Mortal* (p.61), *Magia Matra* (p.61), *Campo de Fuerza* (p.61)
• ***Nv8 -*** *Explotar* (p.61), *Reflejar???* (p.62)
• ***Nv10 -*** *Nova* (p.63)

DEMONIO

Enemigos muy fuertes, generalmente con cuernos, alas, cola, y de naturaleza malvada.

Élite: Cualquiera
MO: 8 / Ini: 4
DPV: 4 / DPM: 2
AT: 4 / DE: 16
MA: 1 / DM: 7
EV: 4 / BM: 5
PEX: 40
DEB: Elemento contrario
RES: Elemento
INM: Usualmente poseen inmunidades a magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)
ABS: Elemento
HaCo: Artes Arcanas, Concentración, Correr, Diplomacia, Memoria, Saltar, Ubicación Espacial, Uso de armas (ACCP, ACCM, ACCG, etc.)
Hábitat: Cualquiera
Organización: Solitario, Clan
Tácticas: Cualquiera

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: puño, patada, embestida (3d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv3, Nv6, Nv9, etc.) o por arma
• Pueden tener Profesiones
• Características de Tribu Bestia (elegir)
• Puede lanzar magias de su elemento
• ***Ciclón*** p.80
• ***Acumular Poder:*** ver *Enfocar* (p.81)
• ***Volar:*** sólo si tiene alas (p.24)
• ***Golpe Mental:*** ver *Berserk* (p.51)
• ***Onda de Sonido:*** PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Cancela uno de los siguientes efectos: *Flotar, Desvanecer, Regen, Protección, Escudo, Rapidez, Espejo, Resonancia, Anti-Resonancia*
• ***Nv5 - Golpe Mental II:*** ver *Confusión* (p.51)
• ***Nv5 - Aliento:*** PM: 5/AdE: Criaturas en área de 2m de ancho x 5m de largo/Causa Nv x5+10+3d de daño de acuerdo a su elemento
• ***Nv8 - Contraataque*** p.81
• ***Nv10 - Desnivelar:*** PM: 25/Act: 1/Dur: Nv horas/ La víctima pierde 1 Nivel de su Profesión, lo que reduce PV, PM, y dependiendo de la Élite reduce atributos y la capacidad para hacer ciertas magias y habilidades; la reducción de Nv es acumulable hasta 3 veces, mas no la duración de los efectos

BEHEMOTH

Enemigos legendarios de gran tamaño y poder, de características felinas y demoniacas. Esta plantilla se puede usar para enemigos humanoides gigantes y otras bestias gigantes también.

Élite: Marcial
MO: 10 / Ini: 6
DPV: 5 / DPM: 3
AT: 7 / DE: 18
MA: 3 / DM: 9
EV: 6 / BM: 5
PEX: 70
DEB: No
RES: Elemento
INM: Usualmente poseen inmunidades a magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)
ABS: No
HaCo: Correr, Saltar
Hábitat: Cualquiera
Organización: Solitario
Tácticas: Territorial

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: embestida, garras o mordida (4d+6+Nv; 1 ataque extra en Nv3, Nv6, Nv9, etc.)
• Poseen habilidades de las profesiones de Élite Marcial
• ***Nv3 - Embestida Rugiente:*** PM: 10/AdE: Enemigo golpeado/Causa daño de ataque normal x2 +*Muerte* (p.72, aunque quizá esta habilidad no mate a la víctima, sí le reduce a cero sus PV)
• ***Nv5 Llamarada:*** ver *Fuegoga* (p.70)
• ***Nv8 - Tornado*** p.62
• ***Nv8 - Contraataque*** p.81
• ***Nv10 - Almagest:*** ver *Meteoro* (p.78)

DRAGÓN

Legendario reptil alado de increíble poder, como Bahamut, Leviatán, Hidra, etc.

Élite: Marcial, Arcana
MO: 15 / Ini: 8
DPV: 6 / DPM: 4
AT: 10 / DE: 20
MA: 5 / DM: 13
EV: 5 / BM: 5
PEX: 100
DEB: Elemento contrario
RES: Usualmente poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)
INM: Elemento
ABS: No
HaCo: Artes Arcanas, Caza, Concentración, Correr, Diplomacia, Escalar, Hallar Sustento, Lenguaje, Liderazgo, Memoria, Nadar, Reflejos, Saltar, Sexto Sentido, Ubicación Espacial
Hábitat: Cualquiera que no sea opuesto a su elemento
Organización: Solitario
Tácticas: Cualquiera

Ataques y Habilidades:
• Ataque normal: garras, mordida, coletazo, y/o embestida (3d+10+Nv; 2 ataques por turno, 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
• Pueden tener Profesiones
• Pueden lanzar magias de Hechicero, Invocador, Mago Azul, Mago Negro, Mago Rojo y Mago del Tiempo
• ***Aliento:*** PM: 30/AdE: Criaturas en área de 2m de ancho x (Nv+10)m de largo/Causa Nv x10+5d de daño de acuerdo a su elemento
• ***Nv8 - Contraataque*** p.81

TRAMPAS

Las trampas pueden ser tan peligrosas como los enemigos mismos. Para agregar trampas en una aventura se tienen en cuenta varios factores:

Nombre y Nivel: Las trampas tienen Nivel, que determina la severidad de sus efectos.

Ocultación: Se determina si la trampa es oculta o visible a simple vista. En caso de que sea oculta se indica el ajuste al chequeo hecho para tratar de encontrarla (usualmente un chequeo de MEN) Entre más oculta esté la trampa, más alto será el ajuste negativo aplicado al atributo con el que se hace el chequeo.

EV/BM: Para las trampas que causen daño fisico, como un hoyo, rocas que caen del techo, lanzas que salen de la pared, etc., el personaje debe hacer un chequeo de Evasión para evitar la trampa; el chequeo de EV se usa para evitar ataques que no son hechos directamente por un enemigo. Para las trampas que causen daño que quema, congela, electrocuta, envenena, causa efectos mágicos negativos, etc., el personaje debe hacer un chequeo de Bloqueo Mágico para evitar los efectos de la trampa; el chequeo de BM se usa para evitar ataques mágicos y similares que no son causados directamente por un enemigo. Este chequeo también puede recibir ajustes dependiendo de lo letal que sea la trampa: se aplican ajustes negativos (de -1 a -5) a EV o BM si la trampa es particularmente efectiva, y se aplican ajustes positivos (de +1 a +5) a EV o BM si la trampa no es tan letal.

Activación (Act): Descripción de la acción necesaria para activar la trampa.

Área de Efecto (AdE): Las trampas pueden atacar a 1 solo personaje o a varios, dependiendo de su naturaleza.

Efecto: Se indica la cantidad de daño que causa la trampa. Como regla general las trampas pueden causar de 10 a 20 puntos de daño por Nv, o causan efectos mágicos similares a magias de acuerdo a su Nv. Por ejemplo, las trampas mágicas de bajo Nv pueden causar efectos mágicos como las magias de Nv1 a Nv3 de Hechicero.

PEX: Si un personaje descubre una trampa y la evita, gana los Puntos de Experiencia indicados. Cada personaje que haya ayudado de alguna forma a hallar y desactivar la trampa recibe los PEX indicados. Cada Nv de la trampa se multiplica por esta cantidad.

A continuación se listan algunos ejemplos de trampas comunes de Nv1:

Pozo Vacío
Oculta-0, EV+1
Act: pisar el pozo oculto
AdE: 1x1m
Efecto: la víctima cae en el pozo; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; para un Pozo de Nv1 la caída puede ser de 3m
PEX: 10

Estalactitas
Oculta-1, EV-1
Act: hacer algún ruido en cercanías de las estalactitas
AdE: 5x5m
Efecto: causa 2d de daño
PEX: 10

Explosión
Oculta-3, BM-1
Act: tocar objeto designado
AdE: 5m de radio alrededor del objeto
Efecto: causa 3d de daño de fuego
PEX: 20

Estatua con Arco y Flecha
Oculta+2, EV-0
Act: pisar área designada de 1 x 1m
AdE: 1 personaje en línea de fuego
Efecto: causa 2d de daño; esta trampa se reactiva en 5 minutos si no es desactivada
PEX: 10

Lanzas
Oculta-2, EV-1
Act: pisar área designada de 1 x 1m
AdE: 1 personaje en área
Efecto: lanzas salen del suelo rápidamente, causando 3d de daño; esta trampa se reactiva en 5 minutos si no es desactivada
PEX: 10

Líquido Venenoso
Visible, BM-0
Act: entrar en área designada de 10 x 10m
AdE: personajes que toquen el líquido
Efecto: si este líquido entra en contacto con la piel de una criatura, le causa *Veneno* (p.50) si falla el chequeo de BM; este chequeo se hace por cada turno que se esté en contacto con el líquido venenoso
PEX: 20

Líquido Corrosivo
Visible, BM-1
Act: entrar en área designada de 20 x 20m
AdE: personajes que toquen el líquido
Efecto: si este líquido entra en contacto con la piel de una criatura, le causa 1d de daño de Veneno si falla el chequeo de BM; este chequeo se hace por cada turno que se esté en contacto con el líquido corrosivo
PEX: 20

Gas Somnífero
Oculta-3, BM-0
Act: tocar objeto designado
AdE: 5m de radio alrededor del objeto
Efecto: causa *Sueño* (p.50)
PEX: 20

Pozo de Agua
Oculta-3, EV+1
Act: pisar área designada de 2 x 2m
AdE: personajes en área
Efecto: la caída de 3m no causa daño, pero si el personaje no sabe nadar debe hacer chequeos de VIT cada turno, con -1 acumulable cada turno, y si el personaje falla el chequeo sufre 2d de daño; en el agua hay un monstruo acuático del Nv de la trampa; pelear en el agua otorga ajustes negativos a cualquier chequeo para la víctima (a no ser que sea de naturaleza acuática)
PEX: 20

Descarga Eléctrica
Oculta-3, BM-1
Act: tocar objeto designado
AdE: criatura que toque el objeto
Efecto: causa (Nv+1d) xNv de daño de Electricidad
PEX: 20

Orbe Elemental
Visible, BM-2
Act: moverse en área designada de 10m de radio
AdE: 10m de radio alrededor del orbe
Efecto: dependiendo del elemento causa *Fuego, Hielo, Trueno, Aero, Sismo, Veneno, Agua* o *Extra-G* (ver magias de Mago Negro, p.69) cada round en cada criatura que entre y permanezca en el área designada; cada magia lanzada gasta 1 carga; el Orbe Elemental posee 100 cargas antes de extinguirse; el Orbe puede ser atacado sólo con magias del elemento opuesto, en tal caso posee DM=10+Nv y tantos PV como cargas restantes; al reducir sus PV se reducen sus cargas respectivamente
PEX: 40

Estatus

Nombre _____ Edad _____

Tribu _____ Altura _____

NIVEL _____ Profesión _____ Peso _____

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

Apariencia, Personalidad, Historia: _____

_____

_____

_____

PV _____/_____ DPV _____

PM _____/_____ DPM _____

			Base	Atributo	Arma	Protección	Accesorio	Extra	TOTAL
Fuerza	____+___	Ataque							
Agilidad	____+___	Defensa							
Vitalidad	____+___	Magia							
Mente	____+___	Defensa Mágica							
Espíritu	____+___	Evasión							
Suerte	____+___	Bloqueo Mágico							

Equipo Permitido: ACCP ☐ ACCM ☐ ACCG ☐ AP ☐ AA ☐ AM ☐ AF ☐ PL ☐ PP ☐ E ☐

M. Derecha _____

M. Izquierda _____

Cabeza _____

Armadura _____

Reliquias y otros accesorios _____

_____

Notas

Puntos de Suerte ____/____

Gil

PEX

-Próximo-

Habilidades Magias

Nombre: Descripción	PM	Act	Nombre: Descripción	PM	Act

Items

FINAL FANTASY

JUEGO DE ROL

A continuación se listan diferentes enemigos cuyos atributos y habilidades han sido predeterminados para usarse como referencia rápida. Los enemigos de esta lista son de Final Fantasy 1.

NOMBRE
Nombre común del enemigo. Si lleva una (☆) se puede considerar al enemigo un “boss” o Jefe, un villano importante en el juego.

NIVEL /PEX
Nivel del enemigo y Puntos de Experiencia base que los personajes obtienen si lo derrotan (no necesariamente matándole, puede ser venciéndole en combate por ejemplo, haciendo que se rinda, etc.) La experiencia de todos los enemigos derrotados se suma y luego se divide entre la cantidad de Personajes que participaron de alguna forma en la batalla (ver Combate)

TM
Tamaño indica la cantidad de casillas que el enemigo ocupa si se usa cuadrícula y miniaturas. Por ejemplo, 2 indica que el enemigo ocupa 2 x 2 casillas, pero también hay criaturas que ocupan 2x1 casillas (un caballo por ejemplo). Los ataques de melee de un enemigo usualmente alcanzan la misma cantidad de casillas que su tamaño, aunque también depende del arma que use y las consideraciones del Narrador.

MO / Ini
El Movimiento son los metros que el enemigo se puede mover en un turno, si posee otras formas de movimiento como vuelo o nado, se indica con la iniciales correspondientes (por ejemplo, MO: 6, N8, V12 indica que la criatura se mueve en tierra 6 metros, nadando se mueve 8m, y volando se mueve 12m); la Iniciativa ajusta la tirada para determinar el orden de turnos en combate.

DPV / DPM
Aquí se indican la cantidad de Dados de Puntos de Vida y Dados de Puntos de Magia que se lanzan por Nivel para obtener las puntuaciones correspondientes de PV y PM. Entre paréntesis se indica una cantidad genérica en caso de que no se deseen lanzar los dados.

AT / DE / MA / DM / EV / BM
Cifras de Ataque, Defensa, Magia, Defensa Mágica, Evasión y Bloqueo Mágico respectivamente, alteradas el equipo que el enemigo use, por consideraciones dada la dureza natural de la piel del enemigo, por su Paradigma (o una aproximación del mismo), por su nivel, y por sus Atributos Primarios (que no están listados por brevedad, pero el Narrador los puede tener en cuenta).

DEB
Debilidad: El enemigo recibe +50% más del daño recibido por un ataque del elemento anotado, por ejemplo, si un enemigo es débil al Fuego y recibe 20 puntos de daño por una magia de Fuego, se incrementa 10 puntos para un total de 30 puntos de daño total recibido.

RES
Resistencia: El enemigo recibe sólo la mitad del daño por un ataque del elemento anotado, por ejemplo, si un enemigo es resistente al Fuego y recibe 20 puntos de daño por una magia de Fuego, se reduce 10 puntos para un total de 10 puntos de daño total recibido.

INM
Inmunidad: El enemigo no recibe daño por un ataque del elemento anotado. También se indican magias específicas a las que el enemigo puede ser inmune.

ABS
Absorción: En lugar de recibir daño, el enemigo absorbe como PV el daño causado por un ataque del elemento anotado.

Ataques y Habilidades
Aquí se especifican los ataques normales que los enemigos poseen, además de sus magias y habilidades especiales. Muchos enemigos usan armas y aparecen indicadas como “Arma+3” lo cual indica que el narrador asigna un arma al enemigo y si golpea con ésta pues lanza los dados de daño por arma y le suma +3 puntos al daño en este ejemplo.

HaCo
Habilidades Complementarias sugeridas que el enemigo puede poseer.

Equipo
Se listan ítems sugeridos que el enemigo pueda llevar consigo, sean armas, protecciones, pociones, dinero, etc.

Hábitat
Lugares donde el enemigo es más común. Si el Hábitat es descrito como "Cualquiera" lo más probable es que el enemigo posea múltiples especies adaptadas a diferentes climas, si así lo desea el Narrador.

GOBLIN

Nv1 / PEX: 5
TM: 1 / MO: 5 / Ini: 3 / DPV: 2 (10PV) / DPM: 1 (6PM)
AT: 3 / DE: 16 / MA: 0 / DM: 10 / EV: 5 / BM: 2
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma, Armadura de Cuero (DE+1)
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+1
- ***Carga*** (ATvsDE)
  Golpe sin armas (puño, patada) causa 1d+2 y desplaza al enemigo 2m (-Nv del afectado) si éste falla un chequeo de EV cuyo GD es igual a 5+daño recibido
- ***Puño Goblin*** (ATvsDE)
  PM: 3/Causa 3d+1 de daño

LOBO

"*Los lobos usualmente atacan en grupo.*"
Nv1 / PEX: 15
TM: 1 / MO: 12 / Ini: 4 / DPV: 2 (12PV) / DPM: 1 (5PM
AT: 4 / DE: 16 / MA: 0 / DM: 10 / EV: 5 / BM: 2
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Bosques, montañas, desiertos, llanuras
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (1d+3)
- ***Flanquear***
  Si 2 lobos atacan a un mismo enemigo, cada lobo gana AT+1

CABALLO LOCO

"*Caballos salvajes que atacan con sus alicuernos.*"
Nv1 / PEX: 10
TM: 1x2 / MO: 10 / Ini: 2 / DPV: 3 (20PV) / DPM: 1 (5PM)
AT: 2 / DE: 14 / MA: 1 / DM: 13 / EV: 5 / BM: 4
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Llanuras
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Alicuerno (3d+5), Patada (2d+10)
- ***Embestida*** (ATvsDE)
  Requiere 5m de carrera, causa 4d+10 de daño con su alicuerno (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)

ESQUELETO

"*Enemigos no-muertos que atacan en grupo.*"
Nv1 / PEX: 5
TM: 1 / MO: 6 / Ini: 3 / DPV: 2 (10PV) / DPM: 1 (5PM)
AT: 3 / DE: 17 / MA: 1 / DM: 12 / EV: 5 / BM: 4
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Muerte* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma, Protección en mal estado (DE+2)
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+2

ARAÑA

"*Estas criaturas acechan a sus víctimas y atacan desde las sombras.*"
Nv1 / PEX: 15
TM: 1 / MO: 7 / Ini: 4 / DPV: 2 (10PV) / DPM: 2 (10PM)
AT: 4 / DE: 16 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 6 / BM: 4
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Dungeons, cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+2)
- ***Ocultación*** (AGI)
  La Araña obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será vista
- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; un chequeo opuesto de MEN exitoso permite escuchar la Araña
- ***Ataque Sorpresa*** (ATvsDE)
  Si la Araña permanece oculta, puede atacar sorpresivamente obteniendo AT+3, dejándose caer sobre su víctima, saltando desde las sombras, saliendo de un baúl, etc. Este ajuste es obtenido sólo en el 1er ataque, si falla ya no puede intentarse contra el mismo enemigo, a no ser que consiga ocultarse nuevamente
- ***Telaraña*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 5m/Dur: 3/El afectado queda envuelto en fibras pegajosas y resistentes, lo que le hace más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; el MO se reduce a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3: el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv de la Araña

GIGAGUSANO

"*Gusanos gigantes de voraz apetito y muy agresivos, pueden comer casi todo.*"
Nv1 / PEX: 15
TM: 1 / MO: 5 / Ini: 1 / DPV: 3 (20PV) / DPM: 1 (5PM)
AT: 1 / DE: 14 / MA: 0 / DM: 10 / EV: 3 / BM: 2
DEB: Fuego **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Dungeons, cavernas, selva
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+5)

ZOMBI

"*Enemigos no-muertos que atacan en grandes grupo.*"
Nv1 / PEX: 5
TM: 1 / MO: 5 / Ini: 0 / DPV: 2 (10PV) / DPM: 1 (5PM)
AT: 0 / DE: 12 / MA: 0 / DM: 12 / EV: 2 / BM: 2
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de magias de *Tierra, Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Muerte* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma; o Garra, o Mordisco (1d+3)

GUARDIA GOBLIN

"*Centinelas goblin, usualmente más fuertes que el goblin regular.*"
Nv2 / PEX: 15
TM: 1 / MO: 6 / Ini: 4 / DPV: 3 (40PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 5 / DE: 19 / MA: 0 / DM: 10 / EV: 6 / BM: 2
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Tasar **/ Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma, Chaleco de Cuero (DE+1), Gorro de Cuero (DE+1), 1dGil
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+3
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Carga*** (ATvsDE)
  Golpe sin armas (puño, patada) causa 1d+3 y desplaza al enemigo 1m si éste falla un chequeo de EV cuyo GD es igual a 9+daño recibido
- ***Puño Goblin*** (ATvsDE)

PM: 3/Causa 3d+3 de daño

- ***Golpear Ojos:*** (ATvsDE, MAvsDM)
  AdE: Enemigo golpeado/Causa daño por ataque +*Ceguera* (Dur: 4/Causa AT-5, DE-5, EV-5; el afectado obtiene DM+3 x cada Nv mayor al Nv del Goblin)

WARGO

"*Los wargos usualmente atacan en grandes números.*"
Nv2 / PEX: 30
TM: 1 / MO: 12 / Ini: 4 / DPV: 3 (30PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 5 / DE: 18 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 7 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Bosques, montañas, desiertos, llanuras
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+4)
- ***Flanquear***
  Si varios wargos atacan a un mismo enemigo, cada wargo gana AT+1 por cada aliado wargo o lobo atacando al mismo enemigo (AT+3 máximo)

GUL

"No-muerto apestoso. Su toque puede paralizar a su víctima."
Nv2 / PEX: 20
TM: 1 / MO: 5 / Ini: 0 / DPV: 2 (20PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 1 / DE: 13 / MA: 3 / DM: 13 / EV: 2 / BM: 4
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de magias de *Tierra, Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Muerte* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garra o Mordisco (1d+4+*Toque Paralizante*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 3 contrataca instantáneamente
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)
  AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 3/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Gul

ASPID

"*Estas serpientes venenosas usualmente atacan en grupo.*"
Nv2 / PEX: 30
TM: 1x2 / MO: 6 / Ini: 4 / DPV: 2 (20PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 5 / DE: 17 / MA: 1 / DM: 11 / EV: 6 / BM: 3
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera excepto frío extremo
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (1d+*Mordida Venenosa*)
- ***Ocultación*** (AGI)
  El Aspid obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será vista
- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; un chequeo opuesto de MEN exitoso permite escuchar la Aspid
- ***Ataque Sorpresa*** (ATvsDE)
  Si la Aspid permanece oculta, puede atacar sorpresivamente obteniendo AT+3 y el daño que cause con su mordida se duplica, dejándose caer sobre su víctima, saltando desde las sombras, saliendo de un baúl, etc. Este beneficio es obtenido sólo en el 1er ataque, si falla ya no puede intentarse contra el mismo enemigo, a no ser que consiga ocultarse efectivamente
- ***Mordida Venenosa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo mordido/Dur: 1d+1/El afectado obtiene la condición "Veneno" que causa 1d+1 de daño de Veneno por la duración indicada; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Aspid

OGRO

"*Brutos de 3m de altura de poca inteligencia y fuerza demoledora.*"
Nv2 / PEX: 25
TM: 2 / MO: 8 / Ini: 1 / DPV: 4 (60PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 2 / DE: 15 / MA: 0 / DM: 10 / EV: 3 / BM: 2
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas, bosques, llanuras
Equipo: Garrote grande, 2dx3 Gil
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+7 (garrote: 3d+7), o golpe sin armas (1d+7)
- ***Familiares:*** En batalla pueden estar acompañados por Gigagusanos

LAGARTO

"*Estas iguanas monstruosas de 6 patas son bastante agresivas y territoriales.*"
Nv2 / PEX: 25
TM: 1 / MO: 6 / Ini: 3 / DPV: 2 (25PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 4 / DE: 18 / MA: 1 / DM: 13 / EV: 4 / BM: 4
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Montañas y cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+2)
- ***Ocultación*** (AGI)
  El Lagarto obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será visto
- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; un chequeo opuesto de MEN exitoso permite escuchar al Lagarto
- ***Trepar*** (AGI)
  Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada, si se falla el Lagarto hace un chequeo de AGI (posee AGI: 8), y si lo falla cae, pero si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar*; ver habilidad del Ladrón para más detalles

PIRATA

"*Bandidos de altamar que atacan embarcaciones para despojarlas de sus bienes.*"
Nv2 / PEX: 10
TM: 1 / MO: 6 / Ini: 3 / DPV: 2 (25PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 4 / DE: 18 / MA: 1 / DM: 11 / EV: 7 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** Tierra **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Navegar **/ Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma, Chaleco de Cuero (DE+1), Escudo de Madera (DE+1), 5dx2 Gil
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+3
- ***Crítico Mejorado*** (ATvsDE)
  El Pirata puede causar daño crítico (x2) si al atacar con su arma obtiene 19 o 20 natural

SAJAGUÍN

"*Monstruos mitad hombre, mitad pez que atacan a aquellos que viajen por el mar, ríos o lagos.*"
Nv2 / PEX: 20
TM: 1 / MO: 5, N10 / Ini: 4 / DPV: 2 (20PV) / DPM: 1 (10PM)
AT: 5 / DE: 17 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 7 / BM: 5

DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No
HaCo: Pescar, Nadar **/ Hábitat:** Cuerpos de agua o sus cercanías
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida o garrazo (1d+5)
- ***Respirar Agua***

JEFE OGRO

"*Brutos de 4m de altura de poca inteligencia y fuerza demoledora.*"
Nv3 / PEX: 60
TM: 2 / MO: 9 / Ini: 1 / DPV: 5 (90PV) / DPM: 1 (15PM)
AT: 3 / DE: 17 / MA: 1 / DM: 11 / EV: 4 / BM: 2
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas, bosques, llanuras
Equipo: Garrote grande, 4dx5 Gil
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+9 (garrote: 3d+9), o golpe sin armas (1d+9)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 4 contrataca instantáneamente
- ***Familiares:*** en batalla pueden estar acompañados por Gigagusanos y/o Ogros

JEFE SAJAGUÍN

"*Monstruos mitad hombre, mitad pez que atacan a aquellos que viajen por el mar, ríos o lagos.*"
Nv3 / PEX: 30
TM: 1 / MO: 7, N14 / Ini: 5 / DPV: 3 (60PV) / DPM: 1 (15PM)
AT: 7 / DE: 20 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 8 / BM: 4
DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No
HaCo: Pescar, Nadar **/ Hábitat:** Cuerpos de agua o sus cercanías
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Mordida y Garrazo (1d+5)
- ***Respirar Agua***
- ***Familiares:*** En batalla pueden estar acompañados por Sajaguines

LICÁNTROPO

"*Una maldición hace que una persona asuma la forma monstruosa del licántropo, perdiendo el uso de su razón. Cada noche con luna se transforma en un lobo bestial, aunque también puede transformarse a voluntad.*"

Nv3 / PEX: 60
TM: 1 / MO: 12 / Ini: 5 / DPV: 4 (70PV) / DPM: 2 (30PM)
AT: 7 / DE: 20 / MA: 3 / DM: 14 / EV: 8 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+3+*Mordida Venenosa*)
- ***Flanquear***
  Si varios Licántropos atacan a un mismo enemigo, cada uno gana AT+1 por cada aliado Licántropo, Wargo o Lobo atacando al mismo enemigo (AT+5 máximo)
- ***Regeneración***
  Recuperan 1d de PV cada turno
- ***Mordida Venenosa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo mordido/Dur: 1d+2/El afectado obtiene la condición "Veneno" que causa 1d+2 de daño de Veneno por turno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Licántropo
- ***Familiares***
  Algunos Licántropos tienen una camada de wargos y/o lobos que les sirven, usualmente de 10 a 30 miembros

PIRAÑA GIGANTE

"*Feroz depredador de los ríos y lagos.*"

Nv3 / PEX: 45
TM: 1 / MO: N10 / Ini: 3 / DPV: 1 (20PV) / DPM: 1 (15PM)
AT: 5 / DE: 18 / MA: 0 / DM: 11 / EV: 5 / BM: 2
DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No
HaCo: Saltar **/ Hábitat:** Ríos, lagos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+5)
- ***Saltar***
  Pueden saltar sobre la superficie del agua para atacar aquellos que van en canoas o animales que cruzan el río

OJOTES

"*Extraña criatura flotante con dos enormes ojos.*"
Nv3 / PEX: 50
TM: 1 / MO: V10 / Ini: 4 / DPV: 1 (25PV) / DPM: 2 (50PM)
AT: 5 / DE: 15 / MA: 6 / DM: 17 / EV: 6 / BM: 7
DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Agua **/ INM:** Tierra **/ ABS:** Gravedad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Tentáculos (1d+3, puede agarrar)
- ***Mirada*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 10m//Dur: 3/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ojotes
- ***Familiares:*** en batalla pueden estar acompañados por monstruos de Nv1
- ***Vista Aguda*** (MEN)
  Obtiene +5 al hacer acciones relacionadas con ver algo a distancia o notar detalles particulares, por ejemplo, al buscar algo; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos

TARÁNTULA

"*Estas criaturas acechan a sus víctimas y atacan desde las sombras.*"
Nv3 / PEX: 45
TM: 1 / MO: 8 / Ini: 4 / DPV: 3 (54PV) / DPM: 2 (30PM)
AT: 6 / DE: 18 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 6 / BM: 3
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Dungeons, cavernas, bosques
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+4+*Mordida Venenosa*)
- ***Mordida Venenosa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo mordido/Dur: 1d+1/El afectado obtiene la condición "Veneno" y causa 1d+1 de daño de Veneno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Tarántula
- ***Ocultación*** (AGI)
  La Tarántula obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será vista
- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; un chequeo opuesto de MEN exitoso permite escuchar la Tarántula
- ***Ataque Sorpresa*** (ATvsDE)
  Si la Tarántula permanece oculta, puede atacar sorpresivamente obteniendo AT+3, dejándose caer sobre su víctima, saltando desde las sombras, saliendo de un baúl, etc. Este ajuste es obtenido sólo en el 1er ataque, si falla ya no puede hacer intentarse contra el mismo enemigo, a no ser que consiga ocultarse efectivamente

- ***Telaraña*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m a 8m/Dur: 5/Los afectados quedan envueltos en fibras pegajosas y resistentes, lo que les hace más lentos de lo normal, penalizando sus movimientos; el MO se reduce a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3: los afectados ganan DM+4 por cada Nv superior al Nv de la Tarántula

GAST

"No-muerto de hedor insoportable. Su toque puede paralizar a su víctima."
Nv3 / PEX: 45
TM: 1 / MO: 7 / Ini: 2 / DPV: 3 (50PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 4 / DE: 14 / MA: 4 / DM: 19 / EV: 3 / BM: 3
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de magias de *Tierra, Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Muerte* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garra o mordisco (1d+10+*Toque Paralizante*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 4 contrataca instantáneamente
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 5/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Gast

ESCORPIÓN

"*Los Escorpiones envenenan a su presa con su afilado aguijón.*"
Nv3 / PEX: 45
TM: 1 / MO: 7 / Ini: 4 / DPV: 3 (50PV) / DPM: 1 (15PM)
AT: 6 / DE: 20 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 6 / BM: 3
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas, desiertos, bosques
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Pinzas (1d+1); o Aguijón (2d+2+*Aguijón Venenoso*)
- ***Aguijón Venenoso*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo impactado/Dur: 1d+1/El afectado obtiene la condición "Veneno" que causa 1d+1 de daño de Veneno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Escorpión

SOMBRA

"No-muerto incorpóreo. Su toque puede paralizar a su víctima."
Nv3 / PEX: 60
TM: 1 / MO: V7 / Ini: 2 / DPV: 3 (70PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 3 / DE: 13 / MA: 6 / DM: 18 / EV: 5 / BM: 7
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Ataques físicos, efectos de las magias de *Tierra, Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garra o mordisco (1d+10+*Toque Paralizante*)
- ***Incorpóreo***
  Los ataques físicos no le causan daño a la sombra, sin embargo, si el ataque de un arma descarga efectos mágicos, debe chequearse normalmente para determinar si tienen efecto
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 5/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpea automáticamente; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv de la Sombra

CIENO VERDE

"Criatura amorfa y viscosa. Su toque puede envenenar a su víctima."
Nv3 / PEX: 60
TM: 1 / MO: 1 / Ini: 0 / DPV: 2 (30PV) / DPM: 1 (15PM)
AT: 1 / DE: 5 / MA: 15 / DM: 14 / EV: 1 / BM: 3
DEB: Fuego, Hielo **/ RES:** Electricidad, Tierra **/ INM:** Magias que causen efectos de *Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio,* y *Encantamiento*, y a los ataques físicos **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Lugares húmedos como cuevas y alcantarillas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Tentáculo (1d+*Toque Venenoso*)
- ***Toque Venenoso*** (MAvsDM)
  AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 1d/El afectado queda envenenado, causando un daño de 1d+3 de Veneno cada turno; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Cieno Verde
- ***Inmunidad a las Armas***
  Los ataques físicos no le causan daño al Cieno Verde, sin embargo, si el ataque de un arma descarga efectos mágicos, debe chequearse normalmente para determinar si tienen efecto

REPTANTE

"Enorme gusano agresivo que habita bajo la tierra."
Nv3 / PEX: 45
TM: 2 / MO: 5 / Ini: 3 / DPV: 3 (50PV) / DPM: 1 (15PM)
AT: 5 / DE: 18 / MA: 3 / DM: 12 / EV: 5 / BM: 4
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Dungeons, cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+5)
- ***Tentáculo Paralizante*** (ATvsDE, MAvsDM)
  PM: 3/AdE: 1 enemigo adyacente/Dur: 1d+1/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Reptante
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente

CIENO GRIS

"Criatura amorfa y viscosa que acecha en oscuras cavernas."
Nv3 / PEX: 30
TM: 1 / MO: 1 / Ini: 0 / DPV: 2 (30PV) / DPM: 1 (15PM)
AT: 1 / DE: 15 / MA: 1 / DM: 11 / EV: 2 / BM: 2
DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Hielo, Tierra **/ INM:** Magias que causen efectos de *Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio,* y *Encantamiento* **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cuevas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Tentáculos (1d+5+*Tumbar*), alcance de 3m
- ***Tumbar*** (FUEvsFUE)
  El enemigo golpeado queda tumbado si éste falla un chequeo opuesto de FUE (para este chequeo se considera que el Cieno Gris tiene FUE=12)

GÁRGOLA

"Demonio volador que al quedarse quieto parece una estatua."
Nv3 / PEX: 60
TM: 1 / MO: 6, V12 / Ini: 4 / DPV: 3 (50PV) / DPM: 2 (30PM)
AT: 6 / DE: 22 / MA: 4 / DM: 15 / EV: 6 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** *Tierra* **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cuevas, Ruinas

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garras (1d+5)
- ***Mordida*** (ATvsDE)
  Si impacta ambas garras, obtiene un ataque extra, realiza esta mordida con AT+3, causando 2d+5
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal

ESQUELETO SANGRIENTO

"*Enemigo no-muerto cuyos huesos han sido bañados en sangre maldita.*"
Nv4 / PEX: 40
TM: 1 / MO: 6 / Ini: 3 / DPV: 2 (40PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 6 / DE: 21 / MA: 4 / DM: 16 / EV: 6 / BM: 6
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Muerte* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma, Cota de Malla (DE+3)
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+4
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 4 contrataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal

PISCODEMONIO

"Este demonio es particularmente malvado y persigue a quienes tratan de escapar sus conjuros."
Nv4 / PEX: 100
TM: 1 / MO: 7, V14 / Ini: 2 / DPV: 3 (100PV) / DPM: 3 (90PM)
AT: 3 / DE: 15 / MA: 7 / DM: 18 / EV: 5 / BM: 7
DEB: No **/ RES:** Fuego, Hielo **/ INM:** Efectos de magias de *Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
Equipo: Arma, Túnica Protectora (DE+2)
HaCo: Nadar, Artes Arcanas **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+2
- ***Absorber*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 10m/Absorbe 1d+8 PV y 1d+8 PM de los PV y PM actuales del afectado; sólo funciona en enemigos vivos
- ***Bajar la Guardia*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 1d+5/El afectado reduce DE-2, estos efectos son acumulables pero su duración no
- ***Flama*** (MAvsDM)

PM: 10/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa 2d+24 de daño de Fuego
- ***Bola de Nieve*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa 2d+24 de daño de Hielo
- ***Pentagrama*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa 2d+24 de daño de Oscuridad
- ***Corriente Mordaz*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 10m/Dur: 3/Causa 3d+14 de daño de Agua, cada afectado reduce DM-1 (acumulable) por la duración indicada

MOMIA

"No-muerto ancestral envuelto en harapos."
Nv4 / PEX: 90
TM: 1 / MO: 5 / Ini: 0 / DPV: 3 (80PV) / DPM: 2 (50PM)
AT: 4 / DE: 16 / MA: 5 / DM: 19 / EV: 5 / BM: 6
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Tierra, Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas, ruinas
Ataques y Habilidades:
- ***Ataque normal:*** Garra (2d+5+*Toque Somnoliento*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 3 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Toque Somnoliento*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo golpeado/Dur: 5/El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de la Momia

APARICIÓN

"No-muerto que asume el rostro de su víctima. Su toque puede paralizar."
Nv4 / PEX: 80
TM: 1 / MO: V8 / Ini: 3 / DPV: 3 (80PV) / DPM: 2 (60PM)
AT: 4 / DE: 14 / MA: 8 / DM: 20 / EV: 4 / BM: 7
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Tierra, Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
- ***Ataque normal:*** Garra o mordisco (2d+5+*Toque Paralizante*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si la Aparición es atacada cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)

PM: 1/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 5/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpea automáticamente; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv de la Aparición

ANACONDA

"*Estas serpientes venenosas usualmente atacan en grandes grupos.*"
Nv4 / PEX: 60
TM: 1x3 / MO: 6 / Ini: 4 / DPV: 2 (40PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 7 / DE: 20 / MA: 1 / DM: 12 / EV: 7 / BM: 4
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera excepto zonas polares
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+*Mordida Venenosa*)
- ***Ocultación*** (AGI)
  La Anaconda obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será vista
- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; un chequeo opuesto de MEN exitoso permite escuchar la Anaconda
- ***Ataque Sorpresa*** (ATvsDE)
  La Anaconda obtiene AT+3 y causa daño doble si muerde un enemigo desprevenido (que no se encuentre en estado de alerta); si en combate la Anaconda logra atacar la espalda del adversario también puede causarle el daño extra pero sólo si el total de su tirada de Ataque es superior por 5 puntos a la DE del enemigo; sólo funciona 1 vez en criaturas vivas (una criatura golpeada será inmune al *Ataque Sorpresa* por 24 horas, si sobrevive);
- ***Mordida Venenosa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo mordido/Dur: 1d+3/El afectado obtiene la condición "Veneno" que causa 1d+3 de daño de Veneno por turno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Anaconda

HIENADÓN

"*Feroces bestias carnívoras y carroñeras de las montañas.*"
Nv4 / PEX: 20
TM: 1 / MO: 12 / Ini: 3 / DPV: 4 (100PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 6 / DE: 19 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 6 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Montañas, cuevas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+4)
- ***Flanquear***
  Si varios Hienadones atacan a un mismo enemigo, cada uno gana AT+1 por cada aliado Hienadón atacando al mismo enemigo (AT+5 máximo)

- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Hienadón es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente con un ataque normal

TIGRE MENOR

"*Grandes felinos carnívoros que habitan regiones inhabitadas.*"
Nv4 / PEX: 60
TM: 1 / MO: 12 / Ini: 6 / DPV: 3 (80PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 9 / DE: 23 / MA: 3 / DM: 14 / EV: 10 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Praderas, montañas, tundra, cuevas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (2d+5) y Mordida (3d+5)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el tigre es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Ocultación*** (AGI)
  El Tigre Menor obtiene +5 cuando se oculta en lugares donde no será visto
- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si el Tigre Menor intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; el GD puede ser determinado por un chequeo opuesto de MEN
- ***Trepar*** (AGI)
  Al trepar el Tigre Menor obtiene +5 en su chequeo; un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; ver habilidades del Ladrón para más detalles

MINOTAURO

"*Monstruos humanoides con cabeza de toro, guardianes por excelencia de los laberintos.*"
Nv4 / PEX: 100
TM: 2 / MO: 7 / Ini: 4 / DPV: 5 (130PV) / DPM: 2 (40PM)
AT: 7 / DE: 19 / MA: 4 / DM: 14 / EV: 6 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma
HaCo: Memoria, Resistencia Física, Ubicación Espacial **/ Hábitat:** Dungeons, laberintos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garras/Puños (2d+7) o Arma+7 (ataca 2 veces o usa 2 armas)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Minotauro es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Resistencia Física***

El Minotauro reduce 10% a cualquier daño físico recibido (mínimo 1 punto)

- ***Embestida*** (ATvsDE, FUEvsFUE)
  El Minotauro corre hacia su enemigo y lo embiste con sus cuernos, causándole 3d+14 de daño, si el afectado no supera un chequeo de FUE opuesto (FUE=15) éste es alejado 1d metros en la dirección que el Minotauro elija; no puede ejecutar este ataque en turnos consecutivos

GIGAS DE LAS COLINAS

"*Enorme humanoide de fuerza monumental y poco cerebro.*"
Nv4 / PEX: 80
TM: 3 / MO: 7 / Ini: 2 / DPV: 6 (150PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 5 / DE: 20 / MA: 2 / DM: 13 / EV: 5 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma
HaCo: No **/ Hábitat:** Montañas, colinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Puños (2d+10), o Garrote (4d+10)

ELEMENTAL DE TIERRA

"*Espíritus caóticos formados de Tierra.*"
Nv5 / PEX: 75
TM: 1 / MO: V6 / Ini: 5 / DPV: 2 (50PV) / DPM: 3 (90PM)
AT: 9 / DE: 17 / MA: 8 / DM: 20 / EV: 8 / BM: 7
DEB: Fuego **/ RES:** Electricidad, Hielo **/ INM:** Tierra y efectos de *Confusión, Detener, Veneno, Petrificar, Ceguera, Sueño, Silencio, Encantamiento,* y *Muerte* **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garras (1d+5, +5 de daño de Tierra)
- ***Bajar la Guardia*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 5+1d/El afectado reduce DE-2, sus efectos son acumulables pero su duración no
- ***Confusión Nv2*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1d enemigos a 10m/Dur: 5+1d/Causa *Confusión* (ver Hechicero) pero sólo en enemigos de Nv2, Nv4, Nv6, etc.; afectados ganan DM+2 por cada Nv superior al Nv del Elemental de Tierra
- ***Estalactita*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m a 10m/Causa 24+2d de daño de Tierra

TROLL

"*Humanoide agresivo y muy malhumorado que asalta a los viajeros desprevenidos.*"
Nv5 / PEX: 70
TM: 2 / MO: 6 / Ini: 3 / DPV: 3 (90PV) / DPM: 1 (25PM)
AT: 7 / DE: 20 / MA: 4 / DM: 14 / EV: 5 / BM: 4
DEB: Fuego **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma
HaCo: No **/ Hábitat:** Montañas, praderas, cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garrazos (2d+8) o Arma+8 (2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Troll es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Regeneración***
  El Troll recupera 1d+5PV cada turno, pero si sus PV alcanzan 0 debido a daño recibido por fuego (mágico o natural) entonces esta habilidad no funciona

WAITO

"No-muerto de hedor insoportable. Su toque puede paralizar a su víctima."
Nv5 / PEX: 75
TM: 1 / MO: 7 / Ini: 2 / DPV: 3 (80PV) / DPM: 1 (25PM)
AT: 6 / DE: 16 / MA: 4 / DM: 18 / EV: 3 / BM: 3
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de magias de *Tierra, Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Muerte* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garra y/o Mordisco (1d+5+*Toque Paralizante*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 10/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Waito

JALEA OCRE

"Criatura amorfa y viscosa que acecha en oscuras cavernas."
Nv5 / PEX: 50
TM: 1 / MO: 1 / Ini: 0 / DPV: 2 (50PV) / DPM: 1 (25PM)
AT: 4 / DE: 16 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 2 / BM: 2
DEB: Fuego, Hielo **/ RES:** Agua **/ INM:** Magias que causen efectos de *Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio,* y *Encantamiento* **/ ABS:** Electricidad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cuevas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Tentáculos (2d+6), alcance de 3m, contra un enemigo o varios; puede usar su habilidad de *Tumbar* en lugar de un ataque normal
- ***Tumbar*** (FUEvsFUE)
  Puede elegir golpear, agarrar, o tumbar al oponente con sus tentáculos si éste falla un chequeo opuesto de FUE (Jalea Ocre se considera con FUE=13)

COCATRIZ

"*Agresivas aves capaces de petrificar a su víctima con un picotazo.*"
Nv5 / PEX: 100
TM: 1 / MO: V12 / Ini: 3 / DPV: 2 (60PV) / DPM: 1 (30PM)
AT: 8 / DE: 19 / MA: 4 / DM: 16 / EV: 5 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** Tierra **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Altas cumbres, montañas, cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Picotazo (1d+3+*Semipetrificar*)
- ***Semipetrificar*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo golpeado con picotazo/Dur: 1d-2/El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (el equipo que lleve consigo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-2, DM-2, EV-2, BM-2 y MO se reduce a la mitad; pasados los turnos indicados queda convertido en una estatua de piedra (equipo incluido); el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Cocatriz

OGRO MAGO

"*Estos Ogros poseen fuerza demoledora y conocimiento de las artes arcanas.*"
Nv5 / PEX: 100
TM: 3 / MO: 9 / Ini: 1 / DPV: 5 (150PV) / DPM: 3 (80PM)
AT: 5 / DE: 18 / MA: 7 / DM: 17 / EV: 4 / BM: 7
DEB: No **/ RES:** Tierra **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma

HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas, bosques, ruinas
Equipo: Garrote, 4dx10 Gil
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrote (4d+12, alcance 2m), golpe sin armas (2d+12)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contrataca instantáneamente
- ***Regeneración***
  El Ogro Mago recupera 1d+5PV cada turno, pero si sus PV alcanzan 0, esta habilidad no funciona
- ***Ceguera*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 7/El afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Ogro Mago
- ***Sueño*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 7/El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ogro Mago
- ***Hielora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 10m□/Causa 30+2d de daño de Hielo
- ***Detener*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 4/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ogro Mago
- ***Parpadeo***
  PM: 15/AdE: El Ogro Mago/Dur: 4/El Ogro Mago genera varias imágenes de sí mismo que aparecen y desaparecen en el mismo lugar donde se encuentra, causando que cualquiera que use un ataque físico (enemigos o trampas) deba lanzar 2 veces el chequeo para impactar contra su DE, y se elige el resultado más bajo
- ***Familiares:*** en batalla pueden estar acompañados por Ogros y Jefes Ogro

ESFINGE

"*Criaturas mitológicas con cuerpo de león, alas de dragón, cola de escorpión y cabeza humana.*"
Nv5 / PEX: 100
TM: 2 / MO: 8, V16 / Ini: 5 / DPV: 4 (130PV) / DPM: 3 (100PM)
AT: 9 / DE: 21 / MA: 5 / DM: 15 / EV: 8 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** Tierra **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Cazar **/ Hábitat:** Montañas, cavernas, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garras (1d+8), o Aguijón (2d+15)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si la Esfinge es atacada cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Ataque Furtivo*** (ATvsDE)
  La Esfinge obtiene AT+1 y causa daño doble si ataca cuerpo a cuerpo un enemigo desprevenido

(que no se encuentre en estado de alerta), o si en combate logra atacar la espalda del adversario; sólo funciona 1 vez en criaturas vivas (una criatura golpeada será inmune al *Ataque Furtivo* por 24 horas, si sobrevive); puede realizar este ataque con 1 solo garrazo o con su aguijón

ANKEG

"*Grandes insectos subterráneos de apetito voraz y mordida venenosa.*"
Nv5 / PEX: 60
TM: 2x3 / MO: 6 / Ini: 4 / DPV: 2 (70PV) / DPM: 1 (30PM)
AT: 8 / DE: 24 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 7 / BM: 3
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Pantanos, cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+5+*Mordida Venenosa*)
- ***Mordida Venenosa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo mordido/Dur: 2d/El afectado obtiene la condición "Veneno" y recibe 2d de daño de Veneno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Ankeg

TIBURÓN

"*Depredador del océano, terror de los náufragos.*"
Nv6 / PEX: 90
TM: 1x2 / MO: N10 / Ini: 5 / DPV: 3 (100PV) / DPM: 1 (30PM)
AT: 10 / DE: 22 / MA: 3 / DM: 14 / EV: 7 / BM: 3
DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Océano
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (4d+12)
- ***Olfato Agudo*** (MEN)
  Obtiene +5 al hacer acciones relacionadas con oler algo en el agua; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Tiburón y la fuente del olor

PIRAÑA ROJA GIGANTE

"*Feroz depredador que habita ríos y lagos.*"
Nv6 / PEX: 90
TM: 1 / MO: N10 / Ini: 4 / DPV: 1 (40PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 9 / DE: 20 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 6 / BM: 4
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar **/ Hábitat:** Ríos, lagos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+5)

- ***Saltar***
  Pueden saltar sobre la superficie del agua para atacar aquellos que van en canoas o animales que nadan en el río
- ***Familiares:*** en batalla pueden estar acompañadas por Pirañas Gigantes

COCODRILO

"*Terrible depredador de los ríos y pantanos que ataca en grupo.*"
Nv6 / PEX: 100
TM: 1x2 / MO: 5, N10 / Ini: 5 / DPV: 3 (120PV) / DPM: 1 (20PM)
AT: 11 / DE: 25 / MA: 3 / DM: 13 / EV: 8 / BM: 6
DEB: Electricidad **/ RES:** Tierra, Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Ríos, pantanos, costas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (4d+10+*Giro Mortal* próximo turno) o Coletazo (2d+10)
- ***Giro Mortal***
  Cuando un cocodrilo logra morder a su víctima, no la suelta y en su próximo turno inicia el *Giro Mortal*, lo cual causa que la víctima quede tumbada y reciba el daño de la mordida automáticamente

OCHU

"*Planta carnívora que acecha cerca a ríos y otros cuerpos de agua.*"
Nv6 / PEX: 120
TM: 2 / MO: 5 / Ini: 2 / DPV: 3 (90PV) / DPM: 1 (30PM)
AT: 7 / DE: 21 / MA: 3 / DM: 13 / EV: 4 / BM: 3
DEB: Electricidad **/ RES:** Tierra, Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Ríos, pantanos, costas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+5+*Biora*)
- ***Biora*** (MAvsDM)
  PM: 2/AdE: 1 enemigo mordido/Dur: 7/Causa1d+10 de daño de Veneno, además el afectado obtiene la condición "Veneno" y recibe 2d de daño de Veneno cada turno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Ochu

HIDRA

"*Estos monstruos parecen serpientes pero con múltiples cabezas.*"
Nv6 / PEX: 140
TM: 2 / MO: 5, N10 / Ini: 4 / DPV: 3 (150PV) / DPM: 1 (35PM)
AT: 9 / DE: 22 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 7 / BM: 3
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Ríos, pantanos, costas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Mordida (2d+5)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer 3 mordidas más si decide no tomar su acción de movimiento

DIABLO CORNUDO

"Diablo volador muy veloz y agresivo."
Nv6 / PEX: 120
TM: 1 / MO: 8, V16 / Ini: 6 / DPV: 2 (90PV) / DPM: 3 (120PM)
AT: 8 / DE: 20 / MA: 9 / DM: 21 / EV: 9 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** Fuego, Hielo **/ INM:** *Tierra* **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Montañas, Ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 4 ataques: Garras (1d+3+*Detener*)
- ***Detener*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigo golpeado/Dur: 5/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Diablo Cornudo
- ***Fuego*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 10m/Causa 1d+15 de daño de Fuego
- ***Fuegora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 10m/Causa 2d+30 de daño de Fuego

ELEMENTAL DE FUEGO

"*Espíritus caóticos formados de Fuego.*"
Nv6 / PEX: 90
TM: 1 / MO: V6 / Ini: 5 / DPV: 2 (80PV) / DPM: 3 (100PM)
AT: 10 / DE: 18 / MA: 9 / DM: 21 / EV: 8 / BM: 7

DEB: Hielo **/ RES:** Electricidad, Fuego **/ INM:** Tierra, y efectos de *Confusión, Detener, Veneno, Petrificar, Ceguera, Sueño, Silencio, Encantamiento,* y *Muerte* **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Volcanes, cuevas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garras (1d+5, +5 de daño de Fuego)
- ***Bajar la Guardia*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 5+1d/El afectado reduce DE-2, sus efectos son acumulables pero su duración no
- ***Flama*** (MAvsDM)
  PM: 12/AdE: 1 enemigo a 16m/Causa 28+2d de daño de Fuego
- ***Llamarada Nv3*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1d enemigos a 16m/Causa *Fuegora* (ver Mago Negro) pero sólo afecta enemigos de Nv3, Nv6, Nv9, etc.

HIDRA DE FUEGO

"*Estos monstruos parecen serpientes pero con múltiples cabezas.*"
Nv7 / PEX: 140
TM: 2 / MO: 5 / Ini: 5 / DPV: 3 (210PV) / DPM: 1 (55PM)
AT: 11 / DE: 24 / MA: 7 / DM: 17 / EV: 8 / BM: 4
DEB: Hielo **/ RES:** Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Volcanes, montañas, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: Mordidas (2d+8, +10 de daño de Fuego)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer 3 mordidas más si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Ardor*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en radio de 5m/Causa 30+2d de daño de Fuego

GUSANO DE LAVA

"*Enormes gusanos guardianes de voraz apetito.*"
Nv7 / PEX: 180
TM: 4x2 / MO: 5 / Ini: 4 / DPV: 4 (280PV) / DPM: 1 (40PM)
AT: 10 / DE: 28 / MA: 3 / DM: 13 / EV: 6 / BM: 2
DEB: Hielo **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Montañas, ruinas, cuevas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (6d+10)

PERRO INFERNAL

"*Feroces bestias carnívoras y carroñeras de las montañas.*"
Nv7 / PEX: 40
TM: 1 / MO: 12 / Ini: 4 / DPV: 4 (200PV) / DPM: 1 (40PM)
AT: 10 / DE: 24 / MA: 5 / DM: 15 / EV: 7 / BM: 5
DEB: Hielo **/ RES:** Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Cazar **/ Hábitat:** Montañas, volcanes, cuevas, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+5, +10 de daño de Fuego)
- ***Flanquear***
  Si varios Perros Infernales atacan a un mismo enemigo, cada uno gana AT+1 por cada Perro Infernal atacando al mismo enemigo (AT+5 máximo)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Perro Infernal es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Ardor*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en radio de 5m/Causa 25+2d de daño de Fuego

PIROLISCO

"*Agresivas aves capaces de quemar a su víctima con un picotazo.*"
Nv7 / PEX: 150
TM: 1 / MO: V12 / Ini: 4 / DPV: 2 (120PV) / DPM: 1 (70PM)
AT: 10 / DE: 22 / MA: 6 / DM: 19 / EV: 7 / BM: 5
DEB: Hielo **/ RES:** Tierra, Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Altas cumbres, montañas, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Picotazo (1d+5+*Combustión*)
- ***Combustión*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo golpeado con picotazo/El afectado arde en llamas espontáneas y muere (el equipo que lleve consigo que no sea su ropa no es afectado); el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Pirolisco
- ***Mirada*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo a 7m/Con su mortal mirada causa *Combustión*

AGAMA

"*Estas iguanas monstruosas de 6 patas son bastante agresivas y territoriales.*"
Nv7 / PEX: 120
TM: 1 / MO: 6 / Ini: 4 / DPV: 2 (110PV) / DPM: 1 (50PM)
AT: 10 / DE: 22 / MA: 9 / DM: 20 / EV: 4 / BM: 4
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** Fuego **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Montañas, volcanes, cavernas, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+5, +10 de daño de Fuego)
- ***Ocultación*** (AGI)
  El Agama obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será visto
- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; un chequeo opuesto de MEN exitoso permite escuchar al Agama
- ***Trepar*** (AGI)
  Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada, si se falla el Agama hace un chequeo de AGI (posee AGI: 10), y si lo falla cae, pero si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar*; ver habilidad del Ladrón para más detalles
- ***Ardor*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en radio de 5m/Causa 20+2d de daño de Fuego

GIGAS DE FUEGO

"*Enorme humanoide de fuerza monumental y poco cerebro.*"
Nv7 / PEX: 140
TM: 3 / MO: 7 / Ini: 3 / DPV: 6 (300PV) / DPM: 1 (40PM)
AT: 9 / DE: 24 / MA: 5 / DM: 15 / EV: 6 / BM: 5
DEB: Hielo **/ RES:** Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma
HaCo: No **/ Hábitat:** Montañas, colinas, volcanes
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Puños (2d+10, +10 de daño de Fuego), o Garrote (4d+10, +10 de daño de Fuego)

DRAGON ROJO

"*Poderoso lagarto alado de leyenda.*"
Nv7 / PEX: 200
TM: 3 / MO: 8, V16, N12 / Ini: 6 / DPV: 7 (350PV) / DPM: 3 (140PM)
AT: 15 / DE: 30 / MA: 11 / DM: 23 / EV: 10 / BM: 9
DEB: Hielo **/ RES:** Agua, Tierra **/ INM:** Fuego **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas, Caza, Resistencia Física, Resistencia Mágica **/ Hábitat:** Montañas, volcanes, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garras (2d+7, +5 de daño de Fuego), o Mordisco (4d+10, +10 de daño de Fuego), o Coletazo (3d+10, +5 de daño de Fuego)
- ***Resistencia Física***
  El dragón reduce 10% a cualquier daño físico recibido (mínimo 1 punto)
- ***Resistencia Mágica***
  El dragón reduce 10% a cualquier daño mágico recibido (mínimo 1 punto)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer todos sus ataques normales si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)
- ***Aliento*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en radio de 7m/Causa 50+5d de daño de Fuego

DRAGON BLANCO

"*Poderoso lagarto alado de leyenda.*"
Nv7 / PEX: 230
TM: 3 / MO: 8, V16, N12 / Ini: 5 / DPV:6 (300PV) / DPM: 3 (140PM)
AT: 14 / DE: 29 / MA: 11 / DM: 23 / EV: 10 / BM: 9
DEB: Fuego, Electricidad **/ RES:** Tierra **/ INM:** Hielo, Veneno, Petrificar **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas, Caza, Resistencia Física, Resistencia Mágica **/ Hábitat:** Montañas, los polos, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garras (2d+7, +5 de daño de Hielo), o Mordisco (4d+8, +10 de daño de Hielo), o Coletazo (3d+5, +5 de daño de Hielo)
- ***Resistencia Física***
  El dragón reduce 10% a cualquier daño físico recibido (mínimo 1 punto)
- ***Resistencia Mágica***
  El dragón reduce 10% a cualquier daño mágico recibido (mínimo 1 punto)
- ***Brevedad***

En su turno puede elegir hacer todos sus ataques normales si decide no tomar su acción de movimiento

- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)
- ***Aliento*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en radio de 7m/Causa 50+5d de daño de Hielo
- ***Tormenta de Hielo*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 50m x 50m/Dur: 10/Causa 10+3d de daño de Hielo cada turno

LOBO INVERNAL

"*Estos temidos lobos habitan las estepas y los lugares más fríos del mundo. Sin embargo no es raro verlos en zonas con una temperatura más templada. Suelen atacar en grandes números lo cual los hace extremadamente peligrosos.*"

Nv7 / PEX: 140
TM: 1 / MO: 12 / Ini: 6 / DPV: 4 (210PV) / DPM: 2 (100PM)
AT: 12 / DE: 26 / MA: 5 / DM: 17 / EV: 9 / BM: 6
DEB: Fuego **/ RES:** Hielo **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Polos, lugares invernales
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+5, +10 de daño de Hielo)
- ***Flanquear***
  Si varios Lobos atacan a un mismo enemigo, cada uno gana AT+1 por cada aliado (Lobo Invernal) atacando al mismo enemigo (AT+6 máximo)
- ***Aliento Helado*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 1m/Causa 55+3d de daño de Hielo
- ***Tormenta de Hielo*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 20m x 20m/Dur: 3/Causa 10+3d de daño de Hielo cada turno

AZOTAMENTES

"Este demonio es muy peligroso, no solo por sus magias sino también con su toque que puede matar."

Nv7 / PEX: 175
TM: 1 / MO: 7, V14 / Ini: 3 / DPV: 3 (220PV) / DPM: 3 (250PM)
AT: 6 / DE: 18 / MA: 13 / DM: 25 / EV: 6 / BM: 10
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Efectos de magias de *Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
Equipo: Arma, Túnica Protectora (DE+2)
HaCo: Nadar, Artes Arcanas **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+*Toque de Muerte*
- ***Toque de Muerte*** (MAvsDM)

PM: 20/AdE: 1 enemigo golpeado/El afectado pierde todos sus PV y cae inconsciente al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de Azotamentes

- ***Golpe Mental*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 10m/Causa 30+3d de daño

GIGAS DE HIELO

"*Enorme humanoide de fuerza monumental y poco cerebro.*"
Nv7 / PEX: 140
TM: 3 / MO: 7 / Ini: 3 / DPV: 6 (300PV) / DPM: 1 (40PM)
AT: 9 / DE: 24 / MA: 5 / DM: 15 / EV: 6 / BM: 5
DEB: Hielo **/ RES:** Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma
HaCo: Cazar **/ Hábitat:** Montañas, polos, lugares invernales
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Puños (2d+11, +10 de daño de Hielo), o Garrote (4d+11, +10 de daño de Hielo)
- ***Familiares:*** En batalla van acompañados por Lobos Invernales

COCODRILO BLANCO

"*Terrible depredador de los ríos y pantanos que ataca en grupo.*"
Nv8 / PEX: 150
TM: 2x3 / MO: 6, N12 / Ini: 4 / DPV: 4 (240PV) / DPM: 1 (40PM)
AT: 11 / DE: 27 / MA: 4 / DM: 14 / EV: 7 / BM: 6
DEB: Electricidad **/ RES:** Tierra, Fuego **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Ríos, pantanos, costas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (5d+15+*Giro Mortal* próximo turno), o Coletazo (3d+15)
- ***Giro Mortal***
  Cuando un cocodrilo logra morder a su víctima no la suelta y en su próximo turno inicia el *Giro Mortal*, lo cual causa que la víctima quede tumbada y reciba el daño de la mordida automáticamente

ESPECTRO

"No-muerto que asume el rostro de su víctima. Su toque puede paralizar."
Nv8 / PEX: 160

TM: 1 / MO: V8 / Ini: 4 / DPV: 3 (160PV) / DPM: 2 (120PM)
AT: 6 / DE: 16 / MA: 12 / DM: 24 / EV: 5 / BM: 7
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Tierra, Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garra (3d+6+*Toque Paralizante*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si la Aparición es atacada cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 5/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpea automáticamente; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Espectro

REMORAZ

"*Grandes insectos subterráneos de apetito voraz y mordida venenosa.*"
Nv8 / PEX: 100
TM: 2x3 / MO: 7 / Ini: 5 / DPV: 3 (180PV) / DPM: 1 (40PM)
AT: 12 / DE: 28 / MA: 4 / DM: 14 / EV: 8 / BM: 4
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+8+*Mordida Venenosa*)
- ***Mordida Venenosa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo mordido/Dur: 2d/El afectado obtiene la condición "Veneno" y recibe 2d de daño de Veneno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Remoraz

MAGO OSCURO

"*Estos elfos oscuros poseen poderosas magias, son despiadados y crueles.*"
Nv8 / PEX: 120
TM: 1 / MO: 7 / Ini: 6 / DPV: 2 (120PV) / DPM: 4 (240PM)
AT: 10 / DE: 24 / MA: 16 / DM: 27 / EV: 9 / BM: 10
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Cetro de Mago (MA+3), Jubón de Mitril (DE+4, DM+2)
HaCo: Artes Arcanas, Concentración, Reflejos, Saltar **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma (Cetro de Mago: 1d+9, al: 16m)
- ***Fuegoga*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 20m/Causa 3d+60 de daño de Fuego
- ***Truenoga*** (MAvsDM)

PM: 15/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 20m/Causa 3d+60 de daño de Electricidad

- ***Lentitudga*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 20m/Dur: 7/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago Oscuro; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa
- ***Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: 1 enemigo a 20m/El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago Oscuro
- ***Azote*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 20m/El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; el Mago Oscuro recibe -3 al chequeo de MAvsDM por cada afectado en el AdE; la víctima obtiene DM+6 por cada Nv superior al Nv del Mago Oscuro
- ***Aturdir*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: 1 enemigo a 20m/Dur: Cada turno el afectado landa 1d y si obtiene 8 o más, el efecto finaliza/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago Oscuro

ANKYLO ROJO

"*Estas bestias están cubiertas por una resistente armadura ósea.*"
Nv8 / PEX: 120
TM: 2 / MO: 7 / Ini: 4 / DPV: 5 (300PV) / DPM: 2 (120PM)
AT: 11 / DE: 25 / MA: 6 / DM: 28 / EV: 6 / BM: 8
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Cazar, Correr **/ Hábitat:** Desiertos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (2d+6) y Mordida (2d+12)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Ankylo es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)

SMILODON

"*Grandes felinos carnívoros que habitan regiones inhabitadas.*"
Nv8 / PEX: 120
TM: 2 / MO: 12 / Ini: 7 / DPV: 4 (250PV) / DPM: 1 (40PM)
AT: 14 / DE: 28 / MA: 5 / DM: 16 / EV: 11 / BM: 7
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Praderas, montañas, tundra, cuevas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (2d+8) y Mordida (4d+8)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Smilodón es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)

WYVERN

"*Grandes lagartos voladores que acechan las zonas cálidas, tienden a atacar en grupo.*"
Nv8 / PEX: 200
TM: 2 / MO: 6, V12, N9 / Ini: 5 / DPV: 3 (200PV) / DPM: 1 (50PM)
AT: 12 / DE: 25 / MA: 6 / DM: 16 / EV: 8 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Tierra **/ ABS:** No
HaCo: Cazar **/ Hábitat:** Desiertos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordisco (4d+8), o 2 Garras (2d+8), o Coletazo (3d+8)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer todos sus ataques normales si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)

MANTICORA

"*Criaturas mitológicas con cuerpo de león, alas de dragón, cola de aguijones y cabeza humana.*"
Nv8 / PEX: 100
TM: 2 / MO: 10, V20 / Ini: 6 / DPV: 4 (240PV) / DPM: 3 (180PM)
AT: 13 / DE: 25 / MA: 10 / DM: 22 / EV: 9 / BM: 7
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Tierra **/ ABS:** No
HaCo: Cazar **/ Hábitat:** Montañas, cavernas, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (2d+8) y Coletazo (3d+15+*Aguijones Venenosos*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si la Esfinge es atacada cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer todos sus ataques normales si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Ataque Furtivo*** (ATvsDE)
  La Esfinge obtiene AT+2 y causa daño doble si ataca cuerpo a cuerpo un enemigo desprevenido (que no se encuentre en estado de alerta), o si en combate logra atacar la espalda del adversario; sólo funciona 1 vez en criaturas vivas (una criatura golpeada será inmune al *Ataque Furtivo* por 24 horas, si sobrevive); puede realizar este ataque con 1 solo garrazo o con su aguijón
- ***Aguijones Venenosos*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 12m/Dur: 11/Causa 1d+16 de daño de Veneno, los afectados quedan envenenados y pierden 3d PV cada turno; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de la Mantícora

ANKYLO

"*Estas bestias están cubiertas por una resistente armadura ósea.*"
Nv9 / PEX: 150
TM: 2 / MO: 8 / Ini: 5 / DPV: 5 (350PV) / DPM: 2 (130PM)
AT: 13 / DE: 27 / MA: 7 / DM: 29 / EV: 7 / BM: 8
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Cazar, Correr **/ Hábitat:** Desiertos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (2d+8) y Mordida (2d+14)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Ankylo es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)

BASILISCO

"*Estos lagartos monstruosos de 6 patas son bastante agresivas y territoriales.*"
Nv9 / PEX: 160
TM: 2 / MO: 8 / Ini: 5 / DPV: 3 (180PV) / DPM: 2 (130PM)
AT: 13 / DE: 28 / MA: 12 / DM: 24 / EV: 8 / BM: 7
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Islas, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+5)
- ***Ocultación*** (AGI)
  El Basilisco obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será visto

- ***Sigilo*** (AGI)
  Obtiene +5 si intenta moverse sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; un chequeo opuesto de MEN exitoso permite escuchar al Basilisco
- ***Trepar*** (AGI)
  Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada, si se falla el Basilisco hace un chequeo de AGI (posee AGI: 12), y si lo falla cae, pero si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar*; ver habilidad del Ladrón para más detalles
- ***Mirada*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 objetivo a 18m/Dur: 1d-4 (mínimo 1)/El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (el equipo que lleve consigo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-2, DM-2, EV-2, BM-2 y MO se reduce a la mitad; pasados los turnos indicados queda convertido en una estatua de piedra (equipo incluido); el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Basilisco

ALOSAURIO

"*Dinosaurios depredadores de dientes largos y afilados.*"
Nv9 / PEX: 220
TM: 3 / MO: 9 / Ini: 0 / DPV: 6 (430PV) / DPM: 1 (45PM)
AT: 14 / DE: 18 / MA: 5 / DM: 30 / EV: 8 / BM: 7
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Desiertos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (6d+15), o Coletazo (4d+15)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Alosaurio es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)

HOMBRE-TIGRE

"*Personas transformadas en forma híbrida entre tigre y humanoide, su ferocidad es legendaria.*"
Nv9 / PEX: 180
TM: 1 / MO: 8 / Ini: 5 / DPV: 4 (240PV) / DPM: 2 (90PM)
AT: 16 / DE: 28 / MA: 11 / DM: 28 / EV: 8 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (2d+6) y Mordida (3d+6+*Colmillos Venenosos*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Smilodón es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca

instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)

- ***Colmillos Venenosos*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigo mordido/Dur: 10/Causa 1d+10 de daño de Veneno, el afectado queda envenenado y pierde 3d PV cada turno; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hombre-Tigre

GUSANO DE ARENA

"*Enormes gusanos guardianes de voraz apetito.*"
Nv9 / PEX: 180
TM: 5x2 / MO: 7 / Ini: 5 / DPV: 6 (420PV) / DPM: 1 (80PM)
AT: 10 / DE: 28 / MA: 3 / DM: 13 / EV: 6 / BM: 2
DEB: Hielo **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Desiertos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (8d+15+*Colmillos Venenosos*)
- ***Colmillos Venenosos*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigo mordido/Dur: 10/Causa 1d+10 de daño de Veneno, el afectado queda envenenado y pierde 3d PV cada turno; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hombre-Tigre

NECROTAURO

"*Monstruos humanoides no-muertos con cabeza de toro, guardianes por excelencia de los laberintos.*"
Nv9 / PEX: 230
TM: 2 / MO: 7 / Ini: 4 / DPV: 5 (320PV) / DPM: 2 (100PM)
AT: 12 / DE: 28 / MA: 11 / DM: 28 / EV: 7 / BM: 7
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
Equipo: Arma
HaCo: Memoria, Resistencia Mágica, Ubicación Espacial **/ Hábitat:** Dungeons, ruinas, laberintos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: Garras/Puños (2d+10) o Arma+10
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Necrotauro es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Resistencia Mágica***
  El Necrotauro reduce 10% a cualquier daño mágico recibido (mínimo 1 punto)
- ***Embestida*** (ATvsDE, FUEvsFUE)
  El Necrotauro corre hacia su enemigo y lo embiste con sus cuernos, causándole 4d+20 de daño, si el afectado no supera un chequeo de FUE opuesto (FUE=21) éste es alejado 2d metros en la

dirección que el Necrotauro elija; no puede ejecutar este ataque en turnos consecutivos

REY MOMIA

"No-muerto ancestral envuelto en harapos."

Nv9 / PEX: 190

TM: 1 / MO: 6 / Ini: 4 / DPV: 4 (270PV) / DPM: 3 (220PM)

AT: 14 / DE: 30 / MA: 15 / DM: 30 / EV: 8 / BM: 9

DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Tierra, Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad

HaCo: No **/ Hábitat:** Cavernas, ruinas

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garra (3d+10+*Toque Somnoliento*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Toque Somnoliento*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo golpeado/Dur: 10/El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de la Momia

MEDUSA

"Mujer de rostro horrendo con serpientes venenosas en lugar de cabello, su mirada puede transformar en piedra a sus víctimas."

Nv9 / PEX: 200

TM: 1 / MO: 6 / Ini: 4 / DPV: 4 (270PV) / DPM: 3 (220PM)

AT: 14 / DE: 30 / MA: 15 / DM: 30 / EV: 8 / BM: 9

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: No **/ Hábitat:** Ruinas, dungeons

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garra (2d+7) y Mordida de Serpiente (1d+3+*Colmillos Venenosos*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Colmillos Venenosos*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigo mordido/Dur: 5/Causa 1d+10 de daño de Veneno, el afectado queda envenenado y pierde 3d PV cada turno; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de la Medusa
- ***Mirada*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 objetivo a 20m/Dur: Permanente/El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de la Medusa

GOLEM DE ARCILLA

"Entidades inteligentes creadas de arcilla y que usualmente sirven como guardianes."
Nv9 / PEX: 180
TM: 2 / MO: 6 / Ini: 3 / DPV: 5 (320PV) / DPM: 3 (220PM)
AT: 13 / DE: 27 / MA: 16 / DM: 31 / EV: 6 / BM: 8
DEB: No **/ RES:** Fuego, Hielo, Electricidad **/ INM:** Petrificación, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Encantamiento, Muerte **/ ABS:** Tierra
HaCo: No **/ Hábitat:** Ruinas, dungeons
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Puños (4d+12)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer un ataque extra con su puño si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Velocidad***
  PM: 30/AdE: El Golem/Dur: 6/El Golem se vuelve más rápido de lo normal, bonificando sus movimientos; queda con los siguientes atributos alterados: **MO: 12**, **AT: 17**, **DE: 31**, **EV: 10**, **MA: 20**, **DM: 35**, **BM: 12**, **Ini: 9**, y todos sus ataques normales ahora pueden hacerlos 2 veces por turno (o sea que ataca 4 veces, y si decide no moverse, ataca 6 veces por turno!); una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de *Velocidad*

PESADILLA

"*Caballos creados con magia que llevan a sus invocadores rápidamente y le defienden ferozmente.*"
Nv10 / PEX: 150
TM: 1x2 / MO: 13 / Ini: 4 / DPV: 4 (300PV) / DPM: 2 (120PM)
AT: 13 / DE: 25 / MA: 12 / DM: 25 / EV: 7 / BM: 7
DEB: Hielo **/ RES:** Fuego **/ INM:** Tierra, Petrificación, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Encantamiento, Muerte **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Alicuerno (4d+10) y Patada (3d+10)
- ***Embestida*** (ATvsDE)
  Requiere 5m de carrera, causa 6d+20 de daño con su alicuerno (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Bufido*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo adyacente/Dur: 5/El afectado queda ciego, obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Pesadilla

DRAGON ZOMBI

"*Poderoso lagarto alado no-muerto.*"

Nv10 / PEX: 330

TM: 3 / MO: 7, V14, N10 / Ini: 4 / DPV:5 (300PV) / DPM: 3 (200PM)

AT: 16 / DE: 28 / MA: 18 / DM: 33 / EV: 7 / BM: 9

DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo, Tierra **/ INM:** Petrificación, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Encantamiento, Muerte **/ ABS:** Oscuridad

HaCo: Artes Arcana, Resistencia Física, Resistencia Mágica **/ Hábitat:** Ruinas

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordisco (4d+8, +10 de daño de veneno +*Venenos*), o 2 Garras (2d+7, +5 de daño de Veneno +*Venenos*), o Coletazo (3d+5, +5 de daño de Veneno +*Venenos*)
- ***Resistencia Física***
  El dragón reduce 10% a cualquier daño físico recibido (mínimo 1 punto)
- ***Resistencia Mágica***
  El dragón reduce 10% a cualquier daño mágico recibido (mínimo 1 punto)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer todos sus ataques normales si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)
- ***Venenos*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: Enemigo golpeado/Dur: 10/Causa 1d+10 de daño de Veneno, y el afectado queda envenenado y pierde 3d PV cada turno; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Dragón Zombi

PRÍNCIPE SAJAGUÍN

"*Monstruos mitad hombre, mitad pez que atacan a aquellos que viajen por el mar, ríos o lagos.*"

Nv10 / PEX: 100

TM: 2 / MO: 7, N14 / Ini: 5 / DPV: 3 (200PV) / DPM: 1 (60PM)

AT: 14 / DE: 28 / MA: 7 / DM: 18 / EV: 8 / BM: 6

DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No

HaCo: Pescar, Nadar **/ Hábitat:** Cuerpos de agua o sus cercanías

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Mordida y Garrazo (3d+5)
- ***Respirar Agua***
- ***Familiares:*** En batalla pueden estar acompañados por otros Príncipes y Jefes Sajuaguines

TIBURÓN BLANCO

"*Depredador del océano, terror de los náufragos.*"
Nv10 / PEX: 150
TM: 2x3 / MO: N12 / Ini: 5 / DPV: 4 (350PV) / DPM: 1 (60PM)
AT: 14 / DE: 26 / MA: 7 / DM: 17 / EV: 8 / BM: 5
DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Océano
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (6d+16)
- ***Olfato Agudo*** (MEN)
  Obtiene +5 al hacer acciones relacionadas con oler algo en el agua; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Tiburón y la fuente del olor

OJOSPROFUNDOS

"*Extraña criatura flotante con dos enormes ojos.*"
Nv10 / PEX: 200
TM: 2 / MO: V12 / Ini: 4 / DPV: 2 (150PV) / DPM: 3 (190PM)
AT: 9 / DE: 19 / MA: 17 / DM: 28 / EV: 6 / BM: 7
DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Agua **/ INM:** Tierra **/ ABS:** Gravedad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 4 ataques: Tentáculos (2d+6, puede agarrar)
- ***Mirada*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 10m//Dur: 3/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ojosprofundos
- ***Flash*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en radio de 10m/Dur: 5/Los afectados queda ciegos, obtienen AT-5, DE-5, EV-5; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Ojosprofundos
- ***Familiares:*** en batalla pueden estar acompañados por monstruos de Nv1
- ***Vista Aguda*** (MEN)
  Obtiene +5 al hacer acciones relacionadas con ver algo a distancia o notar detalles particulares, por ejemplo, al buscar algo; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos

SERPIENTE MARINA

"*Estas serpientes venenosas usualmente atacan en grandes grupos.*"

Nv10 / PEX: 150

TM: 1x4 / MO: 7 / Ini: 5 / DPV: 2 (160PV) / DPM: 1 (60PM)

AT: 14 / DE: 26 / MA: 5 / DM: 15 / EV: 8 / BM: 5

DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No

HaCo: No **/ Hábitat:** Océano

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (4d+*Mordida Venenosa*)
- ***Ocultación*** (AGI)
  La Serpiente obtiene +5 al chequeo de AGI cuando se oculta en lugares donde no será vista
- ***Ataque Sorpresa*** (ATvsDE)
  La Serpiente obtiene AT+3 y causa daño doble si muerde un enemigo desprevenido (que no se encuentre en estado de alerta); si en combate la Serpiente logra atacar la espalda del adversario también puede causarle el daño extra pero sólo si el total de su tirada de Ataque es superior por 5 puntos a la DE del enemigo; sólo funciona 1 vez en criaturas vivas (una criatura golpeada será inmune al *Ataque Sorpresa* por 24 horas, si sobrevive);
- ***Mordida Venenosa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo mordido/Dur: 1d+3/El afectado obtiene la condición "Veneno" que causa 3d de daño de Veneno por turno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Serpiente

ESCORPIÓN DE MAR

"*Los Escorpiones de Mar envenenan a su presa con su afilado aguijón.*"

Nv10 / PEX: 150

TM: 2 / MO: 8, N6 / Ini: 5 / DPV: 3 (200PV) / DPM: 1 (100PM)

AT: 14 / DE: 30 / MA: 8 / DM: 18 / EV: 7 / BM: 4

DEB: Electricidad **/ RES:** Fuego, Tierra **/ INM:** Agua **/ ABS:** No

HaCo: No **/ Hábitat:** Océano

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Pinzas (2d+5) y Aguijón (3d+10+*Aguijón Venenoso*)
- ***Aguijón Venenoso*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 objetivo impactado/Dur: 1d+1/El afectado obtiene la condición "Veneno" que causa 3d de daño de Veneno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Escorpión

TROLL DE MAR

"*Humanoide agresivo y muy malhumorado que asalta a los viajeros desprevenidos.*"
Nv10 / PEX: 170
TM: 2 / MO: 7, N7 / Ini: 4 / DPV: 4 (350PV) / DPM: 1 (60PM)
AT: 16 / DE: 29 / MA: 8 / DM: 18 / EV: 7 / BM: 6
DEB: Electricidad **/ RES:** Tierra **/ INM:** No **/ ABS:** No
Equipo: Arma
HaCo: No **/ Hábitat:** Zonas costeras, cavernas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garrazos (3d+10) o Arma+8 (2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Troll es atacado cuerpo a cuerpo contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Regeneración***
  El Troll recupera 3d+10PV cada turno, pero si sus PV alcanzan 0 debido a daño recibido por electricidad (mágica o natural) entonces esta habilidad no funciona
- ***Anfibio***
  El Troll de Mar puede respirar agua y aire

FANTASMA

"No-muerto que asume el rostro de su víctima. Su toque puede paralizar."
Nv10 / PEX: 240
TM: 1 / MO: V8 / Ini: 4 / DPV: 3 (160PV) / DPM: 2 (120PM)
AT: 6 / DE: 16 / MA: 12 / DM: 24 / EV: 5 / BM: 7
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de las magias de *Tierra, Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garra (3d+6+*Toque Paralizante*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si la Aparición es atacada cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con un ataque normal
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 5/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpea automáticamente; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Espectro

ELEMENTAL DE AGUA

"Entidad hecha de agua de mente caótica e impulsiva."

Nv10 / PEX: 200

TM: 2 / MO: 8, N16 / Ini: 5 / DPV: 5 (350PV) / DPM: 3 (250PM)

AT: 14 / DE: 28 / MA: 12 / DM: 26 / EV: 8 / BM: 8

DEB: Hielo **/ RES:** Fuego **/ INM:** Efectos de las magias de *Tierra, Muerte, Confusión, Detener, Petrificar, Ceguera, Sueño, Silencio* y *Encantamiento* **/ ABS:** Agua

HaCo: No **/ Hábitat:** Océano, costas, ríos, lagos

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Impacto (4d+5 de daño de Agua)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Elemental es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con un ataque normal

NEOCHU

"*Planta carnívora que acecha cerca a ríos y otros cuerpos de agua.*"

Nv11 / PEX: 160

TM: 2 / MO: 5 / Ini: 2 / DPV: 4 (330PV) / DPM: 1 (65PM)

AT: 12 / DE: 26 / MA: 5 / DM: 15 / EV: 4 / BM: 3

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: No **/ Hábitat:** Ríos, pantanos, costas

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (4d+10+*Bioga*)
- ***Bioga*** (MAvsDM)
  PM: 3/AdE: 1 enemigo mordido/Dur: 12/Causa 1d+10 de daño de Veneno, además el afectado obtiene la condición "Veneno" y recibe 3d de daño de Veneno cada turno; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Neochu

OJO MALIGNO

"*Aberraciones monstruosas que usualmente sirven como guardianes a poderosas entidades.*"

Nv11 / PEX: 300

TM: 2 / MO: F8 / Ini: 4 / DPV: 4 (250PV) / DPM: 4 (250PM)

AT: 10 / DE: 20 / MA: 15 / DM: 27 / EV: 8 / BM: 9

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Tierra **/ ABS:** No

HaCo: Artes Arcanas, Concentración, Diplomacia **/ Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+5)

- ***Avistar*** (MAvsDM)
  AdE: 1 enemigo a 20m/Causa 3d+10 de daño
- ***Truenoya*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 20m/Causa 4d+93 de daño de Electricidad
- ***Sueño*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 20m/Dur: 16 minutos/Los afectados caen dormidos; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; si la víctima es sacudida violentamente (o si recibe daño) los efectos desaparecen, pero no despertará por el ruido; cada enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno
- ***Inmovilizar*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 20m/Dur: 7/El afectado puede hacer cualquier acción excepto moverse, como si sus pies se hubiesen pegado al suelo; en criaturas voladoras esta magia les evita desplazarse de un lugar a otro, pero pueden permanecer volando en un mismo sitio; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno
- ***Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: 1 enemigo a 20m/El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno
- ***Silencio*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 20m/Dur: 16/El afectado pierde el habla y no puede lanzar magia; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno
- ***Visión*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: 1 enemigo a 20m/Dur: 16/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno
- ***Mirada*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: 1 objetivo a 20m/Dur: Permanente/El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno
- ***Enfocar*** (MAvsDM)
  PM: 50/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 20m/Los afectados pierde todos sus PV y cae muerto al instante; las víctimas obtienen DM+4 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno
- ***Lentitud*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 20m/Dur: 16/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Ojo Maligno; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa
- ***Matar***
  PM: 40/AdE: 1 enemigo a 20m/El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; Esta magia siempre es exitosa si la víctima tiene menos de 300PV y no es ni resistente, ni inmune, ni absorbe el elemento Oscuridad, de lo contrario siempre falla

WYRM

"*Grandes lagartos voladores que acechan las zonas cálidas, tienden a atacar en grupo.*"
Nv11 / PEX: 275
TM: 2 / MO: 7, V14, N10 / Ini: 6 / DPV: 4 (370PV) / DPM: 1 (70PM)
AT: 16 / DE: 29 / MA: 8 / DM: 18 / EV: 9 / BM: 6
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Tierra **/ ABS:** No
HaCo: Cazar **/ Hábitat:** Desiertos, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordisco (4d+12), o 2 Garras (2d+12), o Coletazo (3d+12)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir hacer todos sus ataques normales si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)

RAKSHASA

"*Demonios con forma tigre y humanoide, son fieros combatientes capaces de lanzar magia.*"
Nv11 / PEX: 220
TM: 2 / MO: 8 / Ini: 5 / DPV: 5 (440PV) / DPM: 3 (280PM)
AT: 20 / DE: 32 / MA: 20 / DM: 32 / EV: 9 / BM: 9
DEB: No **/ RES:** Fuego, Hielo, Electricidad, Luz, Tierra **/ INM:** Petrificación, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Encantamiento, Muerte **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar, Cazar **/ Hábitat:** Dungeons, ruinas
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (3d+8) y Mordida (4d+8)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si el Rakshasa es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con un ataque normal (1 golpe)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Fuego*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 23m/Causa 28+1d de daño de Fuego
- ***Fuegora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 23m/Causa 51+2d de daño de Fuego
- ***Fuegoga*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 23m/Causa 74+3d de daño de Fuego
- ***Fuegoya*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 23m/Causa 97+4d de daño de Fuego
- ***Sombraga*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 23m/Causa 74+3d de daño de Sombra

- ***Curaga***
  PM: 20/AdE: Aliados en área de 3m x 3m, a 20m/Recupera 44+3d PV
- ***Sueñoga*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 23m/Dur: 16 minutos/Los afectados caen dormidos; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; si la víctima es sacudida violentamente (o si recibe daño) los efectos desaparecen, pero no despertará por el ruido; cada enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Rakshasa
- ***Lentitudga*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 23m/Dur: 7/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-4, DE-4, EV-4, MA-4, DM-4, BM-4, iniciativa -6, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Rakshasa; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa

J E F E S

GARLAND ☆

"*Caballero arrogante de oscura armadura y terribles intenciones, Garland ha traicionado a su señor y ahora es un rebelde que gusta de la guerra y la destrucción.*"

Nv5 / PEX: 500

TM: 1 / MO: 6 / Ini: 5 / DPV: 3 (150PV) / DPM: 1 (50PM)

AT: 10 / DE: 28 / MA: 6 / DM: 17 / EV: 8 / BM: 6

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Usar ACCP, Usar ACCM, Usar ACCG, Montar Chocobo **/ Hábitat:** Cualquiera

Equipo: Espada de Mitril, Armadura de Mitril (DE+6, DM+2), Casco de Mitril (DE+1), Alta Poción (+70PV), 5000Gil

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Espada de Mitril (AT+10, 2d+6; 3d+6 a dos manos)
- ***Asalto*** (ATvsDE)
  PM: 5/Este ataque cuerpo a cuerpo causa doble daño al impactar
- ***Defender***
  Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce a la mitad; puede caminar lentamente (MO a un cuarto por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones
- ***Doblemano***
  Si Garland toma su espada de Mitril a dos manos, suma +1d al daño del arma
- ***Atacar Velocidad*** (ATvsDE)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo golpeado con arma/Dur: 50 minutos/Si el enemigo sufre daño por este ataque, sufre Iniciativa-1 y MO-1 acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Velocidad* (mínimo MO=1; la Duración no es acumulable)
- ***Atacar Ataque*** (ATvsDE)
  PM: 2/AdE: 1 enemigo golpeado/Dur: 50 minutos/Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe AT-1 acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Ataque*; la Duración no es acumulable
- ***Ataque Extra*** (ATvsDE)
  Garland puede hacer 2 ataques normales con su arma equipada (ver *Ataque Normal*)
- ***Atacar Magia*** (ATvsDE)
  PM: 2/AdE: 1 enemigo golpeado con arma/Dur: 50 minutos/Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe MA-1 acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Magia*; la Duración no es acumulable
- ***Muro de Hierro***
  Mientras conserve esta posición gana DE+6 y el daño físico que reciba se reduce tres cuartos (75%); puede caminar muy lentamente (MO= 1) pero cualquier otra acción que no sea *Muro de Hierro* termina las bonificaciones

ASTOS ☆

Rey Malvado de los Elfos Oscuros
"La maldición de Astos te seguirá hasta el día de tu muerte!"
Nv9 / PEX: 900
TM: 1 / MO: 7 / Ini: 4 / DPV: 3 (300PV) / DPM: 3 (200PM)
AT: 12 / DE: 24 / MA: 16 / DM: 31 / EV: 8 / BM: 9
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Imp, Cerdo, Rana y Mini **/ ABS:** No
Equipo: Arma (Cetro de Mago, MA+3, 1d3+8, alcance 15m), Armadura (Ropajes Negros, DE+6, DM+2, DM+10 vs *Detener*), Reliquia (Amuleto Kappa)
HaCo: Disfraz, Artes Arcanas **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+5
- ***Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 15m/El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de Astos
- ***Lentitud*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 15m/Dur: 4/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv de Astos; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa
- ***Lentitudga*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 15m/Dur: 4/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv de Astos; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa
- ***Ceguera*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 15m/Dur: 10/El afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Astos
- ***Sueño*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 15m/Dur: 10/El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Astos
- ***Rapidez***
  PM: 10/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a 15m/Dur: 4/El beneficiado se vuelve más rápido de lo normal, bonificando sus movimientos; obtiene MO+ su mitad (+50%, o multiplica por 0.5), AT+2, DE+2, EV+2, MA+2, DM+2, BM+2, iniciativa+3, y puede hacer 2 acciones en su turno; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez* y viceversa
- ***Fuegora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 20m/Causa 2d+40 de daño de Fuego
- ***Truenora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 20m/Causa 2d+40 de daño de Electricidad

VAMPIRO ☆

"No-muerto de increíble malicia y maldad, bebe la sangre de los vivos, aunque la luz del sol le destruye."

Nv10 / PEX: 200

TM: 1 / MO: 8, V16 / Ini: 5 / DPV: 3 (200PV) / DPM: 2 (150PM)

AT: 17 / DE: 31 / MA: 14 / DM: 30 / EV: 9 / BM: 9

DEB: Fuego, Luz (si se expone a la luz del sol por 3 turnos, se destruye) **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de magias de *Tierra, Petrificar, Detener, Veneno, Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Muerte* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad

Equipo: Arma (Espada Antigua: AT+3, 2d+12; con 18-20 natural causa *Inmovilizar*), Armadura (Brigantina, DE+5, DM+4), Reliquia (Capa de Desvanecimiento: *Desvanecer* 3 x día)

HaCo: Elige 5 **/ Hábitat:** Cualquiera (evita la luz del sol)

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garras (2d+6) y Mordisco (2d+6), ó 2 ataques con Espada Antigua (2d+12; 18-20 natural= *Inmovilizar*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)
- ***Mirada de Terror*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 1d+5/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Vampiro

LICH ☆

"El Demonio de la Tierra que destruye y pudre al mismo suelo."

Nv10 / PEX: 250

TM: 2 / MO: 7 / Ini: 7 / DPV: 7 (700PV) / DPM: 5 (500PM)

AT: 19 / DE: 32 / MA: 16 / DM: 31 / EV: 12 / BM: 13

DEB: Luz **/ RES:** Hielo **/ INM:** Efectos de magias de *Inmovilizar, Veneno, Muerte, Petrificar, Sueño, Ceguera, Silencio, Confusión* y *Encantamiento* **/ ABS:** Oscuridad

HaCo: Artes Arcanas, Liderazgo **/ Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Garra y mordisco (1d+5+*Toque Paralizante*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)
- ***Toque Paralizante*** (MAvsDM)
  PM: 1/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: 10/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana

DM+4 por cada Nv superior al Nv del Lich

- ***Inmovilizar*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 25m/Dur: 18/El afectado puede hacer cualquier acción EXCEPTO moverse (en criaturas voladoras esta magia les evita desplazarse de lugar, aunque pueden permanecen volando en un mismo punto); el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Hielora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 25m/Causa 57+2d de daño de Hielo
- ***Truenora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 25m/Causa 57+2d de daño de Electricidad
- ***Fuegora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 25m/Causa 57+2d de daño de Fuego
- ***Veneno*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m a 25m/Dur: 17/Causa 32+1d de daño de Veneno, además el afectado obtiene la condición "Veneno" y recibe 2d de daño de Veneno cada turno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: 1 enemigo a 25m/El afectado pierde todos sus PV y cae inconsciente al instante; la víctima obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Petrificar*** (MAvsDM)
  PM: 45/AdE: 1 objetivo a 25m/Dur: Permanente/El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el afectado obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Sueño*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 25m/Dur: 17/El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Rapidez***
  PM: 10/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a 15m/Dur: 4/El beneficiado se vuelve más rápido de lo normal, bonificando sus movimientos; obtiene MO+ su mitad (+50%, o multiplica por 0.5), AT+2, DE+2, EV+2, MA+2, DM+2, BM+2, iniciativa+3, y puede hacer 2 acciones en su turno; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez* y viceversa
- ***Lentitud*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 15m/Dur: 4/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+1 por cada Nv superior al Nv de Lich; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa
- ***Ceguera*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a 25m/Dur: 17/El afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Silencio*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m a25m/Dur: 17/El afectado pierde el habla y no puede lanzar magia; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Confusión*** (MAvsDM)
  PM: 45/AdE: 1d enemigos a 25m/Dur: 17/Los afectados pierden el control de sí mismos; cada turno

el afectado lanza 1d, si obtiene de 1 a 3 no ataca y permanece en su sitio, 4 a 7 ataca el aliado más cercano, si obtiene de 8 a 10 ataca un enemigo; después lanza otro dado, # impar indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno) y un # par indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliados o enemigos; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño físico; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Lich

- ***Encantamiento*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 objetivo a 25m/Dur: 17 horas/El afectado considerará a Lich su maestro y guía, le obedecerá cualquier orden, le protegerá en todo momento; si Lich ataca de cualquier forma al afectado, el efecto se rompe; sólo puede mantener 1 criatura hechizada a la vez; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Lich y DM-1 por cada Nv inferior al Nv de Lich; no funciona en criaturas sin mente
- ***Fuegoya*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 25m Causa 100+4d de daño de Fuego
- ***Detener*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: 1 enemigo a 25m/Dur:15/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Hoyo Negro*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: 1d enemigos a 25m/Un portal oscuro se abre y se traga al afectado, transportándolo a otra dimensión; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de Lich
- ***Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: 1 enemigo a25m/El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv de Lich

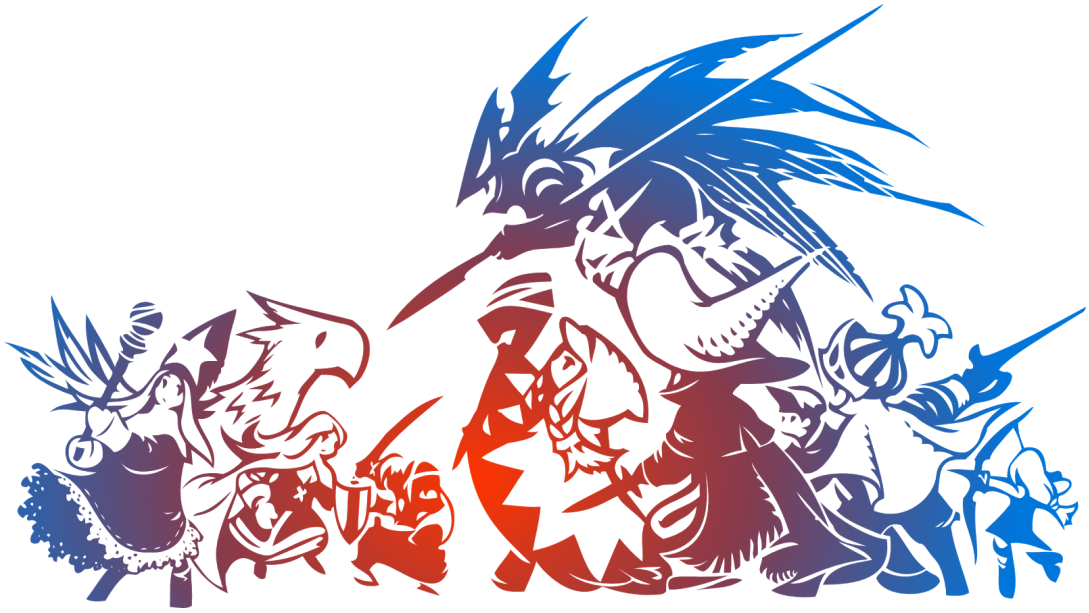
MARILITH ☆

"*El Demonio del Fuego de cuerpo serpentino lleva armas en cada una de sus seis manos.*"
Nv12 / PEX: 300
TM: 3x4 / MO: 8 / Ini: 8 / DPV: 8 (850PV) / DPM: 4 (400PM)
AT: 22 / DE: 34 / MA: 17 / DM: 33 / EV: 13 / BM: 11
DEB: No **/ RES:** Electricidad, Hielo **/ INM:** Efectos negativos **/ ABS:** Fuego
Equipo: 6 Sables de Fuego
HaCo: Artes Arcana, Liderazgo **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 6 ataques: Sables de Fuego (2d+12; con 18-20 natural causa *Fuegora*)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacada cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contrataca instantáneamente con 1 ataque normal (1 golpe)
- ***Fuegora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 25m Causa 66+2d de daño de Fuego
- ***Fuegoga*** (MAvsDM)

PM: 15/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 25m/Causa 95+3d de daño de Fuego

- ***Oscuridad*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 25m/Causa 66+2d de daño de Oscuridad
- ***Oscuridadga*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 25m/Causa 95+3d de daño de Oscuridad
- ***Ceguera*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo a 25m/Dur: 18/El afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Marilith
- ***Inmovilizar*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 25m/Dur: 18/El afectado puede hacer cualquier acción EXCEPTO moverse (en criaturas voladoras esta magia les evita desplazarse de lugar, aunque pueden permanecen volando en un mismo punto); el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Marilith
- ***Detener*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: 1 enemigo a 25m/Dur: 15/El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv de Marilith



BESTIARIO

A continuación se listan diferentes enemigos cuyos atributos y habilidades han sido predeterminados para usarse como referencia rápida. Estos enemigos son extraídos de Final Fantasy Tactics.

NOMBRE / NIVEL
Nombre común del enemigo y su Nv.

PEX
Puntos de Experiencia base que los personajes obtienen si derrotan o si logran incapacitar al enemigo. La experiencia de todos los enemigos derrotados se suma y luego se divide entre la cantidad de Personajes que participaron de alguna forma en la batalla (ver Combate)

MO / Ini
El Movimiento son los metros que el enemigo se puede mover en un turno, y la Iniciativa ajusta la tirada para determinar el orden de turnos en combate.

DPV / DPM
Aquí se indican la cantidad de Dados de Puntos de Vida y Dados de Puntos de Magia que se lanzan por Nivel para obtener las puntuaciones correspondientes de PV y PM. Entre paréntesis se indica una cantidad genérica en caso de que no se deseen lanzar los dados.

AT / DE / MA / DM / EV / BM
Cifras de Ataque, Defensa, Magia, Defensa Mágica, Evasión y Bloqueo Mágico respectivamente, alteradas el equipo que el enemigo use, por consideraciones dada la dureza natural de la piel del enemigo, por su Paradigma (o una aproximación del mismo), por su nivel y por sus Atributos Primarios (que no están listados por brevedad, pero el Narrador los puede tener en cuenta).

DEB
Debilidad: El enemigo recibe +50% más del daño recibido por un ataque del elemento anotado, por ejemplo, si un enemigo es débil al Fuego y recibe 20 puntos de daño por una magia de Fuego, se incrementa 10 puntos para un total de 30 puntos de daño total recibido.

RES
Resistencia: El enemigo recibe sólo la mitad del daño por un ataque del elemento anotado, por ejemplo, si un enemigo es resistente al Fuego y recibe 20 puntos de daño por una magia de Fuego, se reduce 10 puntos para un total de 10 puntos de daño total recibido.

INM
Inmunidad: El enemigo no recibe daño por un ataque del elemento anotado. También se indican magias específicas a las que el enemigo puede ser inmune.

ABS
Absorción: En lugar de recibir daño, el enemigo absorbe como PV el daño causado por un ataque del elemento anotado.

Ataques y Habilidades
Aquí se especifican los ataques normales que los enemigos poseen, además de sus magias y habilidades especiales. Muchos enemigos usan armas y aparecen indicadas como “Arma+3” lo cual indica que el narrador asigna un arma al enemigo y si golpea con ésta pues lanza los dados de daño por arma y le suma +3 en este ejemplo.

HaCo
Habilidades Complementarias que el enemigo posee.

Equipo
Se listan los ítems que el enemigo pueda llevar consigo, sean armas, protecciones, pociones, dinero, etc.

Hábitat
Lugares donde el enemigo es más común. Si el Hábitat es descrito como "Cualquiera" lo más probable es que el enemigo posea múltiples especies adaptadas a diferentes climas, si así lo desea el Narrador.

"Gran ave con alas vestigiales por lo que generalmente no pueden volar. Su velocidad al correr los hace monturas ideales. En el mundo de Final Fantasy los Chocobos son una de las especies más comunes y son el medio de transporte predilecto."

PEX: 10

MO: 12 / Ini: +3 / DPV: 3 (15PV) / DPM: 2 (10PM) / AT: 3 / DE: 15 / MA: 1 / DM: 11 / EV: 5 / BM: 3

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Saltar, Nadar **/ Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

(Los chocobos alquilados en un establo para transporte no poseen habilidades, excepto su picotazo)

- ***Ataque normal:*** Picotazo (2d+3)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Chococuración***
  PM: 5/AdE: Chocobo y aliados adyacentes (a 1m)□/Recupera 1d+5 PV (Luz)
- ***Chocoesuna***
  PM: 5/AdE: El Chocobo/Cancela los efectos de *SemiPetrificar, Ceguera, Silencio, Veneno, Detener, Inmovilizar, Sin Acción*

"Los Goblins son bajitos, grandes orejas y nariz puntiaguda. Son bastante fuertes a pesar de su tamaño."

PEX: 5

MO: 5 / Ini: +3 / DPV: 2 (10PV) / DPM: 1 (6PM) / AT: 3 / DE: 16 / MA: 0 / DM: 13 / EV: 5 / BM: 2

DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Tasar / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+2
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 4 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Carga*** (ATvsDE)
  Golpe sin armas (puño, patada) causa 3 puntos de daño y desplaza al enemigo 1m, -Nv en metros del afectado si éste falla un chequeo de EV de GD=10
- ***Puño Goblin*** (ATvsDE)
  PM: 3/Causa 3d+4 de daño
- ***Golpear Ojos:*** (ATvsDE, MAvsDM)
  AdE: Enemigo golpeado/Causa daño por ataque +*Ceguera* (Dur: 4/Causa AT-5, DE-5, EV-5; el afectado obtiene DM+3 x Nv > Nv del Goblin)

"*Criatura cuadrúpeda muy ágil que caza usando sus afilados colmillos. En sus garras y colmillos tiene una sustancia que causa status negativos en sus víctimas.*"

PEX: 20

MO: 10 / Ini: +4 / DPV: 3 (18PV) / DPM: 1 (6PM) / AT: 4 / DE: 15 / MA: 0 / DM: 10 / EV: 7 / BM: 2

DEB: Tierra **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida o Garrazo (1d+4+Garra Venenosa)
- ***Garra Venenosa*** (MAvsDM)
  PM:1/Dur: 1d/Causa status de Veneno en el afectado, el cual pierde 1d de daño de Veneno cada turno
- ***Desgarrar*** (ATvsDE)
  Garrazo con patas delanteras y traseras, causa 2d+8 de daño (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 3 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Caer*** (AGI)
  No sufre daño si cae de alturas de 10m o menos; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI (GD: la mitad de los metros caídos)

"*Este no-muerto es el esqueleto resucitado de un guerrero. Puede levantarse tras haber sido derrotado.*"

PEX: 10

MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 3 (15PV) / DPM: 2 (10PM) / AT: 0 / DE: 13 / MA: 2 / DM: 11 / EV: 3 / BM: 4

DEB: Fuego, Luz **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Oscuridad

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera

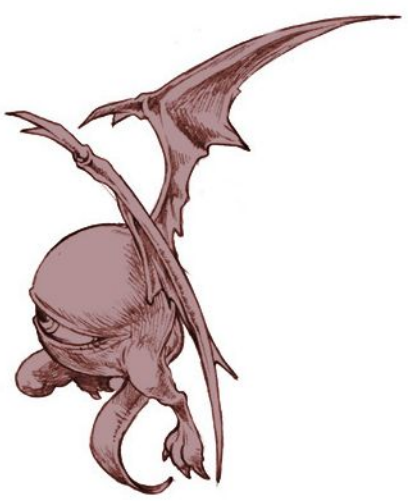
Equipo: Arma, Armadura

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+3, o Garras (2d+3)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Espíritu del Trueno*** (MAvsDM)
  PM: 2/AdE: 1 enemigo a 5m/Causa 2d+5 de daño de Electricidad
- ***Espíritu Aqua*** (MAvsDM)
  PM: 2/AdE: 1 enemigo a 5m/Causa 2d+5 de daño de Agua
- ***Reanimación***
  Al perder todos sus PV vuelve a levantarse en 3 turnos con 25% de sus PV; si es derrotado nuevamente y pierde todos sus PV, se lanza un dado y si obtiene 5 o más, vuelve a levantarse con 25% de sus PV; se repite este proceso indefinidamente hasta que el dado indique que ya no se levanta

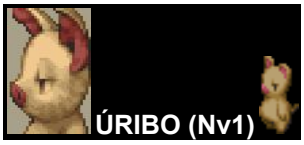
"Un monstruo peculiar que posee un enorme ojo. Usa su mirada aterradora para atacar a sus enemigos."
PEX: 25
MO: 5 (10) / Ini: +3 / DPV: 2 (12PV) / DPM: 2 (12PM) / AT: 3 / DE: 15 / MA: 3 / DM: 11 / EV: 5 / BM: 4
DEB: Hielo **/ RES:** Aire **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Ataque con alas (2d+3)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 4 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=10)
- ***Mirada de Temor*** (MAvsDM)
  PM: 3/AdE: 1 enemigo a 5m/Dur: 1d+2/El afectado reduce AT-3 y DF-3 y cualquier daño que cause se reduce 5 puntos; el afectado gana DM+4 x Nv > Nv del Flotibola



"*Ave monstruosa con un afilado pico y enormes alas. Prefiere caminar sobre el suelo aunque también puede volar ágilmente.*"
PEX: 20
MO: 6 (12) / Ini: +3 / DPV: 2 (12PV) / DPM: 2 (12PM) / AT: 3 / DE: 13 / MA: 1 / DM: 10 / EV: 6 / BM: 4
DEB: Tierra, Aire **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Cazar, Nadar (MO=9) / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazo o Picotazo (1d+5)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 3 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires; la cifra de MO indicada es sólo al volar (caminar reduce su MO a la mitad)
- ***Bombardeo*** (ATvsDE)
  El Yuravis puede volar sobre un enemigo y atacarle con sus garras al pasar, causándole 2d+10 de daño, combinando así su acción de movimiento y su acción instantánea en una sola; recibe un ajuste de AT-3 al ejecutarse; no puede hacer el bombardeo en turnos consecutivos



"*Monstruo extrañamente simpático semejante a un cerdo, sin embargo, camina en dos patas.*"
PEX: 15
MO: 5 / Ini: +5 / DPV: 2 (12PV) / DPM: 1 (5PM) / AT: 0 / DE: 20 / MA: 3 / DM: 13 / EV: 10 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Carga
- ***Carga*** (ATvsDE)
  Si impacta causa 1d5+5 y desplaza al enemigo 1m, si éste falla un chequeo de EV cuyo GD es igual a 10+daño recibido
- ***Oink***
  PM: 1/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV/Reanima un aliado inconsciente/muerto; el beneficiado despierta con 2d+10 PV; sólo funciona si lleva inconsciente/muerto menos de 1 hora, y si conserva su cabeza (al recibir *Oink* el beneficiado no recupera miembros perdidos)

"*Árbol al que le ha sido otorgada conciencia por los duendes que lo habitan. Sus hojas parecen guardar una misteriosa energía.*"
PEX: 25
MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 4 (30PV) / DPM: 2 (15PM) / AT: 0 / DE: 13 / MA: 3 / DM: 15 / EV: 3 / BM: 7
DEB: Fuego **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Tierra
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera excepto polar
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Rama o liana (3d+3)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 3 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Danza de Hojas*** (ATvsDE)
  AdE: Enemigos en R=2m/Causa 3d+3 de daño (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Espíritu de Protección***
  PM: 5/AdE: 1 aliado a 9m/Dur: 9/El beneficiado obtiene DE+1, EV+1 y reduce 5 puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos)

"*Monstruo envuelto en llamas furiosas que se mantiene incendiado dado el aceite altamente inflamable en su cuerpo.*"
PEX: 30
MO: 5 / Ini: +2 / DPV: 2 (12PV) / DPM: 1 (6PM) / AT: 3 / DE: 14 / MA: 3 / DM: 12 / EV: 5 / BM: 4
DEB: Agua **/ RES:** Hielo **/ INM:** Tierra **/ ABS:** Fuego
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (2d+3)

- ***Flotar***
  Levita a 1m del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes pueden arrastrarlo; permite evitar el daño por caídas desde 5m o menos; sólo se flota sobre suelo firme, si flota sobre ríos, lagos, o el mar, sufre 3d de daño por turno que permanezca sobre el agua (charcos o pequeños estanques no representan una amenaza)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Autodestrucción*** (MAvsDM, BM)
  AdE: Criaturas en 1m radio/Esta explosión hace que la Bomba pierda todos sus PV (muere) pero causa 4d+4 de daño de Fuego; al hacer chequeo para impactar obtiene MA+3; quienes reciben daño hacen un chequeo de BM, si lo fallan adquieren Debilidad al Fuego por 1d+2 turnos (este efecto puede disiparse con *Esuna* o con un Remedio)

"Monstruo de cuerpo blando cubierto de baba. Aunque tiene apariencia humanoide, no tiene huesos en su cuerpo."
PEX: 30
MO: 5 / Ini: +4 / DPV: 3 (36PV) / DPM: 2 (24PM) / AT: 5 / DE: 18 / MA: 3 / DM: 13 / EV: 4 / BM: 5
DEB: Electricidad **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Agua
HaCo: Nadar / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
- ***Respirar Agua***
- ***Ataque normal:*** Arma+4
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 4 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Tentáculo*** (ATvsDE)
  AdE: Enemigo a 2m/Puee usar su tentáculo para golpear a un enemigo causando 1d+4, pero también puede usarlo para agarrar al enemigo (en este caso la DE de la armadura del oponente no cuenta), si lo logra entonces en ese mismo turno puede arrastrarlo (si el afectado falla chequeo de FUE opuesto); puede inmovilizar al enemigo (el afectado debe superar chequeo de FUE opuesto para moverse a un cuarto de su MO o para tomar acciones que requieran el uso de las manos); o puede tumbar al enemigo (si el afectado falla chequeo de EV con GD=10+1d)
- ***Tinta Negra*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos a 1m/Dur: 5/Su cuerpo exhala una nube de tinta que causa *Ceguera*; el afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el afectado gana DM+4 x Nv > Nv del Psicodemonio

"*Espíritu incorpóreo. Su toque puede absorber la vida de su víctima, causando status debilitadores.*"
PEX: 80
MO: 8 / Ini: 0 / DPV: 3 (55PV) / DPM: 3 (50PM) / AT: 2 / DE: 12 / MA: 6 / DM: 15 / EV: 3 / BM: 6

DEB: Fuego, Luz **/ RES:** No **/ INM:** Armas comunes **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: Artes Arcanas, Memoria / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Toque Espectral (2d+5)
- ***Contra*** (ATvsDM)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 4 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Flotar***
  Levita a 1m del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes no pueden arrastrarlo; no sufre daño por caídas; sólo se flota sobre suelo firme, si flota sobre ríos, lagos, o el mar, sufre 3d de daño por turno que permanezca sobre el agua (arroyos o pequeños estanques no representan una amenaza)
- ***Teleportación***
  Al desplazarse de un lugar a otro, el Gul se teletransporta al lugar al cual desea moverse en su rango de MO, incluso si está detrás de paredes
- ***Inmunidad a Armas Comunes***
  Si es atacado con armas que no poseen un ajuste al Ataque de +1 o más, el ataque no es efectivo y no puede tocar al Gul
- ***Toque de Sueño*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo tocado//Dur: 5/El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño; el afectado obtiene DM+5 x Nv > Nv del Gul
- ***Toque de Grasa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo tocado/El afectado adquiere Debilidad al Fuego por 1d+3 turnos (este efecto puede disiparse con *Esuna* o con un Remedio)

DEMONIO BOVINO (Nv3)

"*Monstruo con cuerpo de humano y cabeza de toro. Su enorme cuerpo muscular le permite hacer ataques devastadores.*"
PEX: 100
MO: 6 / Ini: +4 / DPV: 4 (120PV) / DPM: 2 (30PM) / AT: 7 / DE: 17 / MA: 2 / DM: 12 / EV: 8 / BM: 8
DEB: Agua **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar / **Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma a 2 manos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma a 2 manos+5, o Cuernos (3d+5)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Acumular Poder***
  PM: 10/Dur: 1d+1/El Demonio gana AT+2 y el daño causado con sus ataques normales se incrementa 1d+5 puntos (acumulable 3 veces máximo)

“Este monstruo repulsivo devora todo lo que se acerque a su enormes fauces. Su cuerpo está cubierto por una capa de baba fétida.”

PEX: 75

MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 4 (80PV) / DPM: 2 (45PM) / AT: 2 / DE: 12 / MA: 5 / DM: 15 / EV: 3 / BM: 7

DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Nadar (MO=12) / **Hábitat:** Cualquiera excepto polar

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida o Tentáculo (3d+4)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Lamer***
  PM: 10/Dur: 3/El Malboro se lame y un campo mágico le protege, así el Malboro devolverá automáticamente cualquier magia de Nv6 o menor que le sea lanzada
- ***Mal Aliento*** (MAvsDM)x6
  PM: 15/AdE: 1 enemigo a 1m/Dur: 5/El afectado sufre los siguientes efectos: *Semipetrificar, Ceguera, Confusión, Silencio, Sapo, Bio, Sueño* (ver Hechicero); se hace chequeo de MA vs. DM por cada efecto; el afectado gana DM+4 x Nv > Nv del Malboro

"Gran ave cuya velocidad al correr los hace monturas ideales. Esta especie puede volar. En el mundo de Final Fantasy los Chocobos son una de las especies más comunes y son el medio de transporte predilecto."

PEX: 40

MO: 10 (20) / Ini: +3 / DPV: 3 (72PV) / DPM: 2 (48PM) / AT: 8 / DE: 18 / MA: 4 / DM: 14 / EV: 6 / BM: 6

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Saltar, Nadar **/ Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

(Los chocobos alquilados en un establo para transporte no poseen habilidades, excepto su picotazo y en este caso, su habilidad de vuelo)

- ***Ataque normal:*** Picotazo (2d+5)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Chocobola*** (ATvsDE)
  Arroja roca u objeto pesado a distancia de 10m, causa 3d+4 de daño
- ***Chocoesuna***
  PM: 5/AdE: El Chocobo/Cancela los efectos de *Semipetrificar, Ceguera, Silencio, Veneno, Detener, Inmovilizar, Sin Acción*
- ***Chocometeoro*** (MAvsDM)
  PM:5/AdE: 1 enemigo a 10m/Invoca meteoro que causa 4d+20 de

daño
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=20)

GOBLIN OSCURO (Nv4)

"Los Goblins son de poca estatura, grandes orejas y nariz puntiaguda. Son bastante fuertes a pesar de su tamaño."
PEX: 20
MO: 5 / Ini: +3 / DPV: 1 (24PV) / DPM: 1 (24PM) / AT: 6 / DE: 17 / MA: 2 / DM: 12 / EV:6 / BM: 5
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Tasar / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
- ***Ataque normal:*** Arma+4
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Carga*** (ATvsDE)
  Golpe sin armas (puño, patada) causa 8 puntos de daño y desplaza al enemigo 5m, -Nv en metros del afectado si éste falla un chequeo de EV de GD=19
- ***Puño Goblin*** (ATvsDE)
  PM: 3/Causa 3d+8 de daño
- ***Ciclón*** (ATvsDE)
  PM: 5/AdE: Enemigos adyacentes (a 1m)/Este ataque giratorio causa 3d+8 de daño a los enemigos que estén a 1m del Goblin

HALCÓN DE ACERO (Nv4)

"*Ave monstruosa con un afilado pico y enormes alas. Prefiere caminar sobre el suelo aunque también puede volar ágilmente.*"
PEX: 80
MO: 6 (12) / Ini: +3 / DPV: 2 (50PV) / DPM: 2 (50PM) / AT:7 / DE: 17 / MA: 3 / DM: 12 / EV: 9 / BM: 6
DEB: Tierra, Aire **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Cazar, Nadar (MO=9) / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
- ***Ataque normal:*** Garrazos (2d+8)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=12)
- ***Bombardeo*** (ATvsDE)
  El Halcón puede volar sobre un enemigo y atacarle con sus garras al pasar, causándole 4d+16 de daño, combinando así su acción de movimiento y su acción instantánea en una sola; recibe un ajuste

de AT-3 al ejecutarse; no puede hacer el bombardeo en turnos consecutivos

- ***Amante al Brillante*** (ATvsDE, AGI)
  El Halcón puede arrebatar objetos de forma agresiva, hace un chequeo de AT y se ignora el ajuste a DE dado por armadura por parte de la víctima, si es exitoso hace un chequeo de AGI (AGI=10) pero recibe -1 por cada Nv del afectado; si este chequeo es exitoso logra arrebatar un objeto que el afectado lleve consigo; el Halcón prefiere robar Gil, pero también puede arrebatar cosas que sean "brillantes" como dagas, espadas, medallones, brazaletes, aretes, etc.

GRANADA (Nv5)

"*Monstruo envuelto en llamas furiosas que se mantiene incendiado dado el aceite altamente inflamable en su cuerpo.*"

PEX: 75

MO: 5 / Ini: +1 / DPV: 2 (70PV) / DPM: 1 (35PM) / AT: 4 / DE: 19 / MA: 4 / DM: 15 / EV: 6 / BM: 3

DEB: Agua **/ RES:** Hielo **/ INM:** Tierra **/ ABS:** Fuego

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (1d+10)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Flotar***
  Levita a 1m del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes pueden arrastrarlo; permite evitar el daño por caídas desde 5m o menos; sólo se flota sobre suelo firme, si flota sobre ríos, lagos, o el mar, sufre 3d de daño por turno que permanezca sobre el agua (arroyos o pequeños estanques no representan una amenaza)
- ***Autodestrucción*** (MAvsDM, BM)
  AdE: Criaturas en 2m radio/Esta explosión hace que la Bomba pierda todos sus PV (muere) pero causa 10d+10 de daño de Fuego; al hacer chequeo para impactar obtiene MA+5; quienes reciben daño hacen además un chequeo de BM, si lo fallan adquieren Debilidad al Fuego por 1d+Nv turnos (este efecto puede disiparse con *Esuna* o con un Remedio)
- ***Flama*** (MAvsDM)
  PM: 4/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa 2d+20 de daño de Fuego
- ***Ataque de Llamas*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 7m/Causa 15+2d de daño de Fuego

CUAR (Nv5)

"*Criatura cuadrúpeda muy ágil que caza usando sus afilados colmillos. En sus garras y colmillos tiene una sustancia que causa status negativos en sus víctimas.*"

PEX: 100

MO: 10 / Ini: +4 / DPV: 2 (70PV) / DPM: 1 (36PM) / AT: 9 / DE: 19 / MA: 2 / DM: 14 / EV: 7 / BM: 2

DEB: Tierra **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida o Garrazo (2d+10+Garra Venenosa, 2 ataques)
- ***Garra Venenosa*** (MAvsDM)
  PM:3/Dur: 1d+5/Causa status de Veneno en el afectado, el cual pierde 2d de daño de Veneno cada turno
- ***Desgarrar*** (ATvsDE)
  Garrazos con patas delanteras y traseras, causa 4d+20 de daño (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Mirada Destructora*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 objetivo a 10m/Lanza 1d:
  # 1 al 7= Detener: El afectado queda paralizado completamente durante 1d turnos, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 x Nv > Nv del Cuar
  # 8 al 10= Semipetrificar: El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (su equipo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-2, DM-2, EV-2, BM-2 y MO se reduce a la mitad; pasados 1d turnos queda convertido en una estatua de piedra permanentemente (equipo incluído); el afectado obtiene DM+5 x Nv > Nv del Cuar
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Caer*** (AGI)
  No sufre daño si cae de alturas de 15m o menos; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI (GD: la mitad de los metros caídos)

"*Este no-muerto es el esqueleto resucitado de un guerrero. Puede levantarse tras haber sido derrotado.*"
PEX: 50
MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 3 (90PV) / DPM: 2 (60PM) / AT: 6 / DE: 18 / MA: 4 / DM: 16 / EV: 3 / BM: 5
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma, Armadura
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Arma+5, o Garras (2d+5)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Espíritu Aqua*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa 2d+20 de daño de Agua
- ***Espíritu del Hielo*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa 2d+20 de daño de Agua
- ***Reanimación***
  Al perder todos sus PV vuelve a levantarse en 3 turnos con 25% de sus PV; si es derrotado nuevamente y pierde todos sus PV, se lanza un dado y si obtiene 5 o más, vuelve a levantarse con 25% de sus PV; se repite este proceso indefinidamente hasta que el dado indique que ya no se levanta

"Un monstruo peculiar que posee un enorme ojo. Usa su mirada aterradora para atacar a sus enemigos."
PEX: 125
MO: 6 (12) / Ini: +4 / DPV: 2 (75PV) / DPM: 2 (75PM) / AT: 6 / DE: 17 / MA: 8 / DM: 20 / EV: 6 / BM: 8
DEB: Hielo **/ RES:** Aire **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Ataque con alas (2d+6)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=12)
- ***Mirada de Temor*** (MAvsDM)
  PM: 3/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 1d+5/El afectado reduce AT-3 y DF-3 y cualquier daño físico que cause se reduce 10 puntos; el afectado gana DM+4 x Nv > Nv del Ahriman
- ***Mirada del Demonio*** (MAvsDM)x5
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 5m/Dur: 1d+2/Causa *SemiPetrificar, Ceguera, Silencio, Inmovilizar, Sin Acción* (hacer chequeo de MA vs. DM por cada efecto, ver Hechicero)
- ***Sentencia de Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: 1 enemigo a 10m/El afectado caerá inconsciente (PV=0) cuando pasen 2d turnos; sólo funciona en criaturas vivas; el afectado gana DM+5 x Nv > Nv del Ahriman

"*Monstruo extrañamente simpático semejante a un cerdo, sin embargo, camina en dos patas.*"
PEX: 75
MO: 5 / Ini: 5 / DPV: 2 (60PV) / DPM: 1 (25PM) / AT: 4 / DE: 25 / MA: 5 / DM: 18 / EV: 13 / BM: 8
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Carga
- ***Carga*** (ATvsDE)
  Si impacta causa 1d+10 y desplaza al enemigo 2m si éste falla un chequeo de EV cuyo GD es igual a 15+daño recibido
- ***Tut*** (MAvsDM)x2
  PM: 1/AdE: Enemigos en R=1m/Dur: 5/Causa *Sueño* y *Confusión* en el afectado; en ambos casos el afectado obtiene DM+3 x Nv > Nv del Cerdito
  SUEÑO: El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño
  CONFUSIÓN: El afectado lanza 1d, con **1** a **3** no ataca y permanece en su sitio; **4** a **7** ataca un aliado;

si obtiene de **8** a **10** ataca un enemigo; después lanza otro dado, **# impar** indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno) y un **# par** indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliado o enemigo; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño

- ***Gruñido*** (MAvsDM)
  AdE: 1 objetivo adyacente (1m)/Dur: 7 horas/El afectado empieza a seguir al Cerdito a donde quiera que este vaya y atacará a aquellos que el Cerdito le indique; si el Cerdito ataca de cualquier forma al afectado, o le da órdenes para que se lastime, el efecto se rompe; sólo puede mantener 1 criatura hechizada a la vez; el afectado obtiene DM+4 x Nv > Nv del Cerdito y DM-1 x Nv < Nv del Cerdito; no funciona en criaturas sin mente

"*Árbol al que le ha sido otorgada conciencia por los duendes que lo habitan. Sus hojas parecen guardar una misteriosa energía.*"
PEX: 125
MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 4 (170PV) / DPM: 2 (80PM) / AT: 4 / DE: 18 / MA: 5 / DM: 20 / EV: 3 / BM: 7
DEB: Fuego **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Tierra
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera excepto polar
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Rama o liana (4d+5)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Danza de Hojas*** (ATvsDE)
  AdE: Enemigos en R=3m/Causa 4d+5 de daño (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Espíritu de Calma***
  PM: 10/AdE: 1 aliado a 9m/Dur: 9/El beneficiado obtiene DM+2, BM+2 y reduce 5 puntos al daño mágico recibido (daño causado por armas y objetos físicos)
- ***Espíritu de Vida***
  PM: 10/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a 13m□/Recupera 2d+26 PV (Luz)

"Esta terrible criatura tiene enormes garras, gran melena, sendos cuernos, y una gruesa cola."
PEX: 350
MO: 10 / Ini: +3 / DPV: 5 (200PV) / DPM: 3 (100PM) / AT: 8 / DE: 23 / MA: 6 / DM: 21 / EV: 6 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar, Escalar, Saltar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazo (2d+10, 2 ataques)
- ***Embestida*** (ATvsDE)
  Causa 4d+20 (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)

Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal

- ***Rugido Repentino*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 7m/El afectado pierde todos sus PV y cae inconsciente al instante; la víctima obtiene DM+5 x Nv > Nv del Behemot
- ***Giga Flare*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos frente al Behemot en área de 2m x 10m□/Causa 5d+50 de daño (si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes)

"*Monstruo gigante cubierto de escamas. Aunque tiene alas no puede volar. Es muy agresivo pero no muy inteligente.*"

PEX: 350

MO: 8 / Ini: +5 / DPV: 6 (210PV) / DPM: 4 (100PM) / AT: 10 / DE: 20 / MA: 5 / DM: 20 / EV: 5 / BM: 5

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Nadar (MO=12), Escalar, Saltar, Caza, Memoria, Lenguaje / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (2d+5, 2 ataques) o Mordida (4d+10)
- ***Coletazo*** o ***Embestida*** (ATvsDE)
  AdE: Criaturas en área de 2m x 4m adyacente al Dragón/Causa 3d+5 y si el afectado falla un chequeo de EV (GD=20) queda tumbado y desplazado 3m de donde estaba, el afectado necesita gastar una acción instantánea para ponerse de pie (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 garrazo

"A pesar de su gran tamaño estos monstruos pueden volar, cada cabeza comparte su conciencia con las otras."

PEX: 250

MO: 8 (16) / Ini: 0 / DPV: 7 (280PV) / DPM: 4 (160PM) / AT: 10 / DE: 20 / MA: 10 / DM: 20 / EV: 3 / BM: 6

DEB: Hielo, Aire **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Nadar (MO=4), Escalar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+5, 3 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo contraataca instantáneamente al agresor con 1 mordida
- ***Aliento de Fuego Triple*** (MAvsDM)x3
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 10m□/Causa 3d+30 de daño de Fuego (este aliento es lanzado por cada una de las tres cabezas)

- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=16)

"Monstruo de cuerpo blando cubierto de baba. Aunque tiene apariencia humanoide, no tiene huesos en su cuerpo."

PEX: 180

MO: 5 / Ini: 0 / DPV: 3 (126PV) / DPM: 2 (86PM) / AT: 6 / DE: 18 / MA: 6 / DM: 21 / EV: 3 / BM: 6

DEB: Electricidad **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Agua

HaCo: Nadar / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Respirar Agua***
- ***Ataque normal:*** Depende del arma, o Tentáculos (1d+12, 2 ataques) puede alcanzar enemigo a 2m
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Tentáculo*** (ATvsDE)
  En lugar de causar daño usa su tentáculo para agarrar al enemigo (en este caso la DE de la armadura del oponente no cuenta), si lo logra entonces en ese mismo turno puede arrastrarlo (si el afectado falla chequeo de FUE opuesto); puede inmovilizar al enemigo (el afectado debe superar chequeo de FUE opuesto para moverse a un cuarto de su MO o tomar acciones que requieran el uso de las manos); o puede tumbar al enemigo (si el afectado falla chequeo de EV con GD=15+1d)
- ***Tinta Negra*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en R=1m/Dur: 10/Su cuerpo exhala una nube de tinta que causa *Ceguera*; el afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el afectado gana DM+4 x Nv > Nv del Cefalópodo
- **Extraña Onda Sonora** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m a 10m/Cancela *Rapidez, Protección, Escudo, Flotar,* y en general cancela 1 magia positiva en el afectado (si el afectado posee varias magias positivas, cancela el efecto de una magia que el Cefalópodo haya identificado, o simplemente una magia al azar; si el efecto de la magia positiva proviene de un objeto que el afectado lleva, el efecto se cancela por 1d turnos)
- **Golpe Mental** (MAvsDM)x2
  PM: 15/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa *Berserk* y *Confusión* en el afectado quien obtiene DM+4 x Nv > Nv del Cefalópodo
  BERSERK: El afectado obtiene AT+3, DE-2, DM-2, el daño causado se duplica (x2) y el daño recibido se reduce -Nv x2 puntos (siempre recibe como mínimo 1 punto de daño); en este estado el afectado sólo puede atacar con sus armas, no puede hacer ningún tipo de habilidad de su profesión, ni magia, ni detenerse, ataca y ataca cada turno, hasta que no hayan enemigos (o éstos se rindan dejando caer sus armas); cuando la batalla acaba, el afectado debe hacer un chequeo de VIT (GD:10, +1 por cada turno que permaneció berserk a discreción del Narrador) y si falla cae bajo los efectos de *Derretir* (ver Hechicero) durante 1d turnos.
  CONFUSIÓN: El afectado lanza 1d, con **1** a **3** no ataca y permanece en su sitio; **4** a **7** ataca un aliado; si obtiene de **8** a **10** ataca un enemigo; después lanza otro dado, **# impar** indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno) y un **# par** indica que usa una de sus

habilidades (magias o técnicas de combate) en aliado o enemigo; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño.

"*Espíritu incorpóreo. Su toque puede absorber la vida de su víctima, causando status debilitadores.*"
PEX: 200
MO: 8 / Ini: 0 / DPV: 3 (150PV) / DPM: 3 (150PM) / AT: 6 / DE: 16 / MA: 10 / DM: 20 / EV: 5 / BM: 10
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** No **/ INM:** Armas comunes **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: Artes Arcanas, Memoria / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Toque Espectral (2d+10, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Flotar***
  Levita a 1m del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes no pueden arrastrarlo; no sufre daño por caídas; sólo se flota sobre suelo firme, si flota sobre ríos, lagos, o el mar, sufre 3d de daño por turno que permanezca sobre el agua (arroyos o pequeños estanques no representan una amenaza)
- ***Inmunidad a Armas Comunes***
  Si es atacado con armas que no poseen un ajuste al Ataque de +1 o más, el ataque no es efectivo y no puede tocar al Espanto
- ***Teleportación***
  Al desplazarse de un lugar a otro, el Espanto se teletransporta al lugar al cual desea moverse en su rango de MO, incluso si está detrás de paredes
- ***Toque Drenador*** (ATvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo tocado/Este ataque causa 3d+20 de daño de Oscuridad que el Espanto recupera como PV
- ***Toque de Grasa*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo tocado/El afectado adquiere Debilidad al Fuego por 1d+7 turnos (este efecto puede disiparse con *Esuna* o con un Remedio)

"*Ave monstruosa con un afilado pico y enormes alas. Prefiere caminar sobre el suelo aunque también puede volar ágilmente.*"
PEX: 140
MO: 6 (12) / Ini: +3 / DPV: 2 (85PV) / DPM: 2 (85PM) / AT: 10 / DE: 20 / MA: 4 / DM: 18 / EV: 7 / BM: 7
DEB: Tierra, Aire **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Cazar, Nadar (MO=9) / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (3d+12, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)

Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal

- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=12)
- ***Bombardeo*** (ATvsDE)
  La Cocatriz puede volar sobre un enemigo y atacarle con sus garras al pasar, causándole 6d+24 de daño, combinando así su acción de movimiento y su acción instantánea en una sola; recibe un ajuste de AT-3 al ejecutarse; no puede hacer el bombardeo en turnos consecutivos
- ***Pluma Explosiva*** (MAvsDM)
  PM: 7/AdE: Área de 3m x 3m a 10m/La Cocatriz puede arrojar una pluma mágica que explota y causa 40+3d de daño de Fuego
- ***Picotazo*** (ATvsDE, MAvsDM)
  PM: 15/AdE: 1 enemigo golpeado/Dur: 1d, ver/Causa 2d+14 de daño +*Semipetrificar* (el afectado comienza a transformarse lentamente en piedra [su equipo también] obteniendo AT-2, DE-2, MA-2, DM-2, EV-2, BM-2 y MO se reduce a la mitad; pasados los turnos indicados queda convertido en una estatua de piedra; el afectado obtiene DM+4 x Nv > Nv de la Cocatriz
- ***Picotazo Debilitador*** (ATvsDE, MAvsDM)
  PM: 5/AdE: 1 enemigo golpeado/Dur: 1d+7/Causa 3d+12 de daño y si el chequeo de MA vs. DM es exitoso, el afectado reduce AT-5 y cualquier daño físico que cause se reduce 20 puntos; el afectado gana DM+5 x Nv > Nv de la Cocatriz

"*Monstruo con cuerpo de humano y cabeza de toro. Su enorme cuerpo muscular le permite hacer ataques devastadores.*"
PEX: 220
MO: 8 / Ini: +4 / DPV: 4 (200PV) / DPM: 2 (90PM) / AT: 11 / DE: 21 / MA: 7 / DM: 21 / EV: 8 / BM: 8
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar / **Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma a 2 manos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Arma a 2 manos+7, o Cuernos (4d+7)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Ataque Giratorio*** (ATvsDE)
  PM: 5/AdE: Enemigos en R=2m/Causa 4d+7 de daño a los enemigos que estén a 2m del Minotauro (sin armas el AdE es R=1m)
- ***Escupir Fuego*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 2m x 3m frente al Minotauro/Causa 3d+30 de daño de Fuego

"Este monstruo repulsivo devora todo lo que se acerque a su enormes fauces. Su cuerpo está cubierto

por una capa de baba fétida."
PEX: 175
MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 4 (210PV) / DPM: 2 (100PM) / AT: 6 / DE: 16 / MA: 9 / DM: 20 / EV: 3 / BM: 7
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar (MO=12) / **Hábitat:** Cualquiera excepto polar

- ***Ataque normal:*** Mordida o tentáculo (5d+5)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Lamer***
  PM: 10/Dur: 3/El Malboro se lame y un campo mágico le protege, devolverá automáticamente al lanzador cualquier magia que le sea lanzada que sea de Nv9 o menor
- ***Goma*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 5m/Dur: 8/El afectado puede hacer cualquier acción EXCEPTO moverse; el afectado obtiene DM+3 x Nv > Nv del Ochu

CONSTRUCTO 7 (Nv7)

"*Este robot taciturno es una reliquia multifuncional de una civilización perdida. Sólo existe para servir a su maestro.*"
PEX: 700
MO: 5 / Ini: 0 / DPV: 8 (400PV) / DPM: -- / AT: 12 / DE: 25 / MA: -- / DM: -- / EV: 0 / BM: --
DEB: Electricidad, Agua **/ RES:** Ataques físicos **/ INM:** Magia **/ ABS:** No
HaCo: 5 cualquiera / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Golpe (5d+5)
- ***Inmunidad a la Magia***
  El Constructo es inmune a todos los efectos mágicos, la magia no surte efecto alguno con excepción de las magias de Electricidad y Agua, las cuales le causan daño. Si es atacado con magias de Electricidad o Agua, se hace un chequeo de MA vs. DE pues el Constructo no posee DM (tampoco tiene puntuación de MA ni BM) El Constructo es por lo tanto inmune a todas las magias de status negativo o benéfico
- ***Resistencia al Daño***
  El Constructo es muy resistente al daño recibido por ataques físicos, el daño que reciba se reduce 50%
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo contraataca instantáneamente al agresor con 1 golpe normal
- ***Destruir*** (ATvsDE)
  PV: 10/AdE: Enemigo golpeado/Golpe que causa 5d+10 (este ataque especial no consume PM sino PV)
- ***Compresión*** (ATvsDE)
  PV: 15/Ataca 2 veces a un enemigo, cada golpe causa daño normal (5d+5; este ataque especial no consume PM sino PV)
- ***Desechar*** (ATvsDM)
  PV: 20/AdE: Enemigo a 20m/Rayo de energía que causa 6d+20 (este ataque especial no consume PM sino PV)
- ***Pulverizar*** (ATvsDE)
  PV: 25/AdE: Enemigo golpeado/Golpe que causa 8d+25 (este ataque especial no consume PM sino

PV)

- ***Autodestrucción*** (BM)
  AdE: Todo en radio de 10m/Cuando pierde todos sus PV, en su siguiente turno explota con gran estruendo, causando 100+10d de Luz

"Gran ave con alas vestigiales por lo que no pueden volar. Su velocidad al correr los hace monturas ideales, y el Chocobo Rojo se considera la mejor montura entre todos. En el mundo de Final Fantasy los Chocobos son una de las especies más comunes y son el medio de transporte predilecto."
PEX: 80
MO: 12 / Ini: +4 / DPV: 3 (168PV) / DPM: 2 (112PM) / AT: 11 / DE: 25 / MA: 7 / DM: 21 / EV: 5 / BM: 5
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Saltar, Nadar **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
(Los chocobos alquilados en un establo para transporte no poseen habilidades, excepto su picotazo)

- ***Ataque normal:*** Picotazo (2d+8, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 5 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Chocobola*** (ATvsDE)
  Arroja roca u objeto pesado a distancia de 10m, causa 3d+8 de daño
- ***Chocometeoro*** (MAvsDM)
  PM:5/AdE: 1 enemigo a 10m/Invoca meteoro que causa 8d+8 de daño
- ***Chococuración***
  PM: 5/AdE: Chocobo y aliados adyacentes (a 1m)□/Recupera 1d+11 PV (Luz)
- ***Caer*** (AGI)
  No sufre daño si cae de alturas de 20m o menos; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI (GD: la mitad de los metros caídos)

“Los Goblins son de poca estatura, grandes orejas y nariz puntiaguda. Son bastante fuertes a pesar de su tamaño.”
PEX: 40
MO: 5 / Ini: +3 / DPV: 2 (112PV) / DPM: 1 (48PM) / AT: 11 / DE: 22 / MA: 4 / DM: 18 / EV: 5 / BM: 5
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Tasar / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Arma+6, 2 ataques
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Carga*** (ATvsDE)

Golpe sin armas (puño, patada) causa 14 puntos de daño y desplaza al enemigo 9m, -Nv en metros del afectado si éste falla un chequeo de EV de GD=33

- **Puño Goblin** (ATvsDE)
  PM: 3/Causa 3d+12 de daño
- ***Golpear Ojos*** (ATvsDE, MAvsDM)
  AdE: Enemigo golpeado/Causa daño por ataque +*Ceguera* (Dur: 8/Causa AT-5, DE-5, EV-5; el afectado obtiene DM+3 x Nv > Nv del Goblin)
- ***Ataque Sangriento*** (ATvsDE, MAvsDM)
  PM: 6/AdE: 1 enemigo mordido/Absorbe 3d+12 PV de los PV actuales del afectado (no funciona en no-muertos o máquinas)

"Este monstruo se distingue por sus garras afiladas y cuernos largos. Camina en dos patas y tiene una cola larga."

PEX: 200

MO: 5 / Ini: +4 / DPV: 3 (160PV) / DPM: 3 (160PM) / AT: 12 / DE: 25 / MA: 12 / DM: 17 / EV: 8 / BM: 8

DEB: Fuego **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: 1 cualquiera / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garras (3d+8; 2 ataques), o Embestida (5d+24)
- ***Ignorar Elevación***
  Apandas es inmune a daño por caídas desde cualquier altura, mientras no estén impedidos sus movimientos
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Veneno*** (MAvsDM)
  PM: 8/AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: 12/Causa 15+1d de daño de Veneno, además el afectado obtiene la condición "Veneno" y recibe 1d de daño de Veneno cada turno; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Apandas
- ***Ceguera*** (MAvsDM)
  PM: 8/AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: 12/El afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Apandas
- ***Aceite*** (MAvsDM)
  PM: 8/AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: 12/El afectado obtiene Debilidad al Fuego (este efecto puede disiparse con *Esuna* o con un Remedio)
- ***Semipiedra*** (MAvsDM)
  PM: 16/AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: 3/El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (el equipo que lleve consigo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-2, DM-2, EV-2, BM-2 y MO se reduce a la mitad; pasados los turnos indicados queda convertido en una estatua de piedra (equipo incluido); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Apandas
- ***Sapo*** (MAvsDM)

PM: 16/AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: Permanente/El afectado se transforma en un sapo de unos 25cm, por lo que no puede atacar ni lanzar magias pues no puede hablar (excepto la magia *Sapo*, que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Sapo*, sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el afectado obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Apandas

- ***Lentitud*** (MAvsDM)
  PM: 16/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MENm/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc./El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago; una magia de Lentitud puede cancelar los efectos de una magia de Rapidez, y viceversa
- ***Silencio*** (MAvsDM)
  PM: 16/AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: 12/El afectado pierde el habla y no puede lanzar magia; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Apandas
- ***No-Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 24/AdE: 1 criatura a 15m/Dur: Permanente/El afectado obtiene AT-5, DE-5, DM-5, MO se reduce a la mitad y pierde la capacidad para hacer magias y habilidades; además las magias y pociones curativas le causan daño, Plumas Fénix y magias de Vida reducen sus PV a cero (cae inconsciente pero siendo aún un Zombi); el Narrador controla al personaje que sea zombificado; usualmente los Zombis se mueven lentamente y tratan de comerse las criaturas vivas cercanas y obedecerán las órdenes dadas por aquel que los transformó en Zombi (si entienden su lenguaje); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Apandas
- ***KO*** (MAvsDM)
  PM: 24/AdE: 1 criatura a 15m/El afectado pierde todos sus PV y cae inconsciente al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Apandas
- ***Piedra*** (MAvsDM)
  PM: 24/AdE: 1 criatura a 15m/Dur: Permanente/El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el afectado obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Apandas

EXPLOSIVO (Nv9)

"*Monstruo envuelto en llamas furiosas que se mantiene incendiado dado el aceite altamente inflamable en su cuerpo.*"

PEX: 150

MO: 5 / Ini: +1 / DPV: 3 (216PV) / DPM: 1 (72PM) / AT: 7 / DE: 23 / MA: 7 / DM: 22 / EV: 7 / BM: 3

DEB: Agua **/ RES:** Hielo **/ INM:** Tierra **/ ABS:** Fuego

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (1d+15, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Flotar***
  Levita a 1m del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes

pueden arrastrarlo; permite evitar el daño por caídas desde 5m o menos; sólo se flota sobre suelo firme, si flota sobre ríos, lagos, o el mar, sufre 3d de daño por turno que permanezca sobre el agua (arroyos o pequeños estanques no representan una amenaza)

- ***Autodestrucción*** (MAvsDM, BM)
  AdE: Criaturas en 3m radio/Esta explosión hace que la Bomba pierda todos sus PV (muere) pero causa 18d+18 de daño de Fuego; al hacer chequeo para impactar obtiene MA+5; quienes reciben daño hacen además un chequeo de BM, si lo fallan adquieren Debilidad al Fuego por 1d+10 turnos (este efecto puede disiparse con *Esuna* o con un Remedio)
- ***Flama*** (MAvsDM)
  PM: 4/AdE: 1 enemigo a 15m/Causa 2d+36 de daño de Fuego
- ***Incendio*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 13m□/Causa 40+3d de daño de Fuego, además del fuego de la explosión se materializa una Bomba a 1m del afectado

"Criatura cuadrúpeda muy ágil que caza usando sus afilados colmillos. En sus garras y colmillos tiene una sustancia que causa status negativos en sus víctimas."

PEX: 200

MO: 10 / Ini: +5 / DPV: 2 (100PV) / DPM: 1 (60PM) / AT: 14 / DE: 24 / MA: 3 / DM: 17 / EV: 9 / BM: 3

DEB: Tierra **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida o Garrazo (2d+15, 2 ataques)
- ***Chupasangre*** (ATvsDE)
  PM: 15/Mordida causa 2d+15 de daño y lo recupera como PV
- ***Desgarrar*** (ATvsDE)
  Garrazos con patas delanteras y traseras, causa 4d+30 de daño (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Caer*** (AGI)
  No sufre daño si cae de alturas de 20m o menos; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI (GD: la mitad de los metros caídos)

"*Este no-muerto es el esqueleto resucitado de un guerrero. Puede levantarse tras haber sido derrotado.*"

PEX: 90

MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 3 (180PV) / DPM: 2 (135PM) / AT: 10 / DE: 24 / MA: 6 / DM: 21 / EV: 4 / BM: 6

DEB: Fuego, Luz **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Oscuridad

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera

Equipo: Arma, Armadura

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 2 ataques: Arma+7, o Garras (2d+7)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Espíritu del Hielo*** (MAvsDM)
  PM: 18/AdE: 1 enemigo a 15m/Causa 2d+36 de daño de Hielo
- ***Espíritu del Viento*** (MAvsDM)
  PM: 18/AdE: 1 enemigo a 15m/Causa 2d+36 de daño de Aire
- ***Reanimación***
  Al perder todos sus PV vuelve a levantarse en 3 turnos con 25% de sus PV; si es derrotado nuevamente y pierde todos sus PV, se lanza un dado y si obtiene 5 o más, vuelve a levantarse con 25% de sus PV; se repite este proceso indefinidamente hasta que el dado indique que ya no se levanta

"*Monstruo extrañamente simpático semejante a un cerdo, sin embargo, camina en dos patas.*"
PEX: 135
MO: 5 / Ini: +5 / DPV: 2 (100PV) / DPM: 1 (40PM) / AT: 9 / DE: 29 / MA: 9 / DM: 29 / EV: 11 / BM: 11
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No **/ Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Carga
- ***Carga*** (ATvsDE)
  Si impacta un golpe sin armas causa 2d+15 y desplaza al enemigo 3m si éste falla un chequeo de EV cuyo GD es igual a 20+daño recibido
- ***Gruñido*** (MAvsDM)
  AdE: 1 objetivo adyacente (1m)/Dur: 11 horas/El afectado empieza a seguir al Jabalí a donde quiera que este vaya y atacará a aquellos que el Jabalí le indique; si el Jabalí ataca de cualquier forma al afectado, o le da órdenes para que se lastime, el efecto se rompe; sólo puede mantener 1 criatura hechizada a la vez; el afectado obtiene DM+4 x Nv > Nv del Jabalí, y DM-1 x Nv < Nv del Jabalí; no funciona en criaturas sin mente
- ***Ofrecer Tocino***
  El Jabalí se transforma en un delicioso bocado de tocino, la criatura que lo coma incrementa 1 nivel por 9 horas; este aumento de nivel otorga al beneficiado todos los ajustes aplicados al subir nivel, permitiendo el uso de 3 habilidades de ese nivel; este incremento de nivel es acumulativo

"Árbol al que le ha sido otorgada conciencia por los duendes que lo habitan. Sus hojas parecen guardar una misteriosa energía."
PEX: 225
MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 4 (300PV) / DPM: 2 (140PM) / AT: 8 / DE: 18 / MA: 12 / DM: 22 / EV: 3 / BM: 7
DEB: Fuego **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Tierra

HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera excepto polar
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Rama o liana (5d+7, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Danza de Hojas*** (ATvsDE)
  AdE: Enemigos en R=4m/Causa 5d+7 de daño (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Espíritu de Calma***
  PM: 15/AdE: 1 aliado a 9m/Dur: 9/El beneficiado obtiene DM+3, BM+3 y reduce 10 puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias, fuego natural, electricidad, etc.)
- ***Espíritu de Protección***
  PM: 15/AdE: 1 aliado a 9m/Dur: 9/El beneficiado obtiene DE+3, EV+3 y reduce 10 puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos)
- ***Espíritu Mágico***
  PM: 10/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a 13m□/Recupera 2d+26 PM

"*Monstruo gigante cubierto de escamas. Aunque tiene alas no puede volar. Es muy agresivo pero no muy inteligente.*"
PEX: 450
MO: 9 / Ini: +2 / DPV: 6 (380PV) / DPM: 4 (270PM) / AT: 11 / DE: 26 / MA: 10 / DM: 23 / EV: 5 / BM: 8
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Luz
HaCo: Nadar (MO=14), Escalar, Saltar, Caza, Memoria, Lenguaje
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (2d+7, 2 ataques) o Mordida (4d+15)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo contraataca instantáneamente al agresor con 1 garrazo
- ***Aliento de Hielo*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Criaturas en área de 3m x 5m/Causa 5d+50 de daño de Hielo
- ***Aliento de Truenos*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Criaturas en área de 3m x 5m/Causa 5d+50 de daño de Electricidad
- ***Aliento de Fuego*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Criaturas en área de 3m x 5m/Causa 5d+50 de daño de Fuego

"Esta terrible criatura tiene enormes garras, gran melena, sendos cuernos, y una gruesa cola."
PEX: 630
MO: 10 / Ini: +4 / DPV: 5 (360PV) / DPM: 3 (180PM) / AT: 11 / DE: 24 / MA: 10 / DM: 24 / EV: 8 / BM: 7
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar, Escalar, Saltar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazo (3d+15, 2 ataques)
- ***Embestida*** (ATvsDE)
  Causa 5d+30 (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Rugido Repentino*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 11m/El afectado pierde todos sus PV y cae inconsciente al instante; la víctima obtiene DM+5 x Nv > Nv del Behemot
- ***Huracán*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 6m x 6m, a 15m/Causa 6d+60 de daño de Aire

"Monstruo de cuerpo blando cubierto de baba. Aunque tiene apariencia humanoide, no tiene huesos en su cuerpo."

PEX: 300

MO: 5 / Ini: 0 / DPV: 2 (160PV) / DPM: 2 (160PM) / AT: 10 / DE: 23 / MA: 15 / DM: 25 / EV: 4 / BM: 8

DEB: Electricidad **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Agua

HaCo: Nadar / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Respirar Agua***
- ***Ataque normal:*** Depende del arma, o Tentáculos (1d+20, 2 ataques) puede alcanzar enemigo a 2m
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 6 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Tentáculo*** (ATvsDE)
  En lugar de causar daño usa su tentáculo para agarrar al enemigo (en este caso la DE de la armadura del oponente no cuenta), si lo logra entonces en ese mismo turno puede arrastrarlo (si el afectado falla chequeo de FUE opuesto); puede inmovilizar al enemigo (el afectado debe superar chequeo de FUE opuesto para moverse a un cuarto de su MO o tomar acciones que requieran el uso de las manos); o puede tumbar al enemigo (si el afectado falla chequeo de EV con GD=20+1d)
- ***Tinta Negra*** (MAvsDM)
  PM: 5/AdE: Enemigos en R=1m/Dur: 10/Su cuerpo exhala una nube de tinta que causa *Ceguera*; el afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el afectado gana DM+4 x Nv > Nv del Quemamentes
- **Golpe Mental** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: 1 enemigo a 10m/Causa *Berserk* y *Confusión* (ver arriba) en el afectado quien obtiene DM+4 x Nv > Nv del Quemamentes
- **Ataque Nivelador** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 1d x24 horas/Causa que el afectado pierda un nivel (aunque no reduce los PEX de un personaje, se considera de un nivel inferior al actual, afectando habilidades aprendidas y puntuaciones de atributos); este efecto es acumulable, cada nivel reducido con su duración contabilizada por aparte; el afectado gana DM+5 x Nv > Nv del Quemamentes

"Un monstruo peculiar que posee un enorme ojo. Usa su mirada aterradora para atacar a sus enemigos."
PEX: 250
MO: 7 (15) / Ini: +4 / DPV: 2 (160PV) / DPM: 2 (160PM) / AT: 8 / DE: 21 / MA: 13 / DM: 23 / EV: 8 / BM: 8
DEB: Hielo **/ RES:** Aire **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: No / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Ataque con alas (2d+9, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=15)
- ***Mirada del Demonio*** (MAvsDM)x5
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 5m/Dur: 1d+2/Causa *SemiPetrificar, Ceguera, Silencio, Inmovilizar, Sin Acción* (hacer chequeo de MA vs. DM por cada efecto, ver Hechicero)
- ***Sentencia de Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: 1 enemigo a 10m/El afectado caerá inconsciente (PV=0) cuando pasen 2d turnos; sólo funciona en criaturas vivas; el afectado gana DM+5 x Nv > Nv de la Plaga
- ***Mirada del Círculo*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 1d+5/El afectado reduce MA-3 y DM-3 y cualquier daño mágico que cause se reduce 20 puntos; el afectado gana DM+4 x Nv > Nv de la Plaga

"*Monstruo gigante cubierto de escamas. Aunque tiene alas no puede volar. Es muy agresivo pero no muy inteligente.*"
PEX: 700
MO: 9 / Ini: +6 / DPV: 6 (480PV) / DPM: 4 (320PM) / AT: 16 / DE: 30 / MA: 8 / DM: 23 / EV: 9 / BM: 8
DEB: Fuego **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Hielo
HaCo: Escalar, Saltar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (2d+10, 2 ataques), o Mordida (4d+20)
- ***Coletazo*** o ***Embestida*** (ATvsDE)
  AdE: Criaturas en área de 3m x 6m adyacente al Dragón/Causa 3d+10 y si el afectado falla un chequeo de EV (GD=25) queda tumbado y desplazado 5m de donde estaba, el afectado necesita gastar una acción instantánea para ponerse de pie (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 garrazo
- ***Aliento de Hielo*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 2m x 10m/Causa 5d+100 de daño de Hielo

- ***Aliento de Truenos*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 2m x 10m/Causa 5d+100 de daño de Electricidad

"A pesar de su gran tamaño estos monstruos pueden volar, cada cabeza comparte su conciencia con las otras."

PEX: 660

MO: 8 (16) / Ini: 0 / DPV: 8 (640PV) / DPM: 4 (320PM) / AT: 20 / DE: 25 / MA: 15 / DM: 25 / EV: 3 / BM: 7

DEB: Hielo, Aire **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Nadar (MO=4), Escalar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+10, 3 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo contraataca instantáneamente al agresor con 1 mordida
- ***Aliento de Fuego Triple*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 12m□/Causa 4d+40 de daño de Fuego (este aliento es lanzado por cada una de las tres cabezas)
- ***Aliento de Trueno Triple*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 12m□/Causa 4d+40 de daño de Electricidad (este aliento es lanzado por cada una de las tres cabezas)
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=16)

"*Este robot taciturno es una reliquia multifuncional de una civilización perdida. Sólo existe para servir a su maestro.*"

PEX: 1000

MO: 5 / Ini: 0 / DPV: 8 (600PV) / DPM: -- / AT: 20 / DE: 30 / MA: -- / DM: -- / EV: 0 / BM: --

DEB: Electricidad **/ RES:** Ataques físicos **/ INM:** Magia **/ ABS:** No

HaCo: 5 cualquiera / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Golpe (5d+10)
- ***Inmunidad a la Magia***
  El Gigante es inmune a todos los efectos mágicos, la magia no surte efecto alguno con excepción de las magias de Electricidad, las cuales le causan daño. Si es atacado con magias de Electricidad, se hace un chequeo de MA vs. DE pues el Gigante no posee DM (tampoco tiene puntuación de MA ni BM) El Gigante es por lo tanto inmune a todas las magias de status negativo o benéfica
- ***Resistencia al Daño***
  El Gigante es muy resistente al daño recibido por ataques físicos, el daño que reciba se reduce 50%
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo contraataca instantáneamente al agresor con 1 golpe normal

- ***Destruir*** (ATvsDE)
  PV: 10/AdE: Enemigo golpeado/Golpe que causa 6d+20 (este ataque especial no consume PM sino PV)
- ***Compresión*** (ATvsDE)
  PV: 15/Ataca 2 veces a un enemigo, cada golpe causa daño normal (5d+10; este ataque especial no consume PM sino PV)
- ***Desechar*** (ATvsDM)
  PV: 20/AdE: Enemigo a 20m/Rayo de energía que causa 8d+30 (este ataque especial no consume PM sino PV)
- ***Pulverizar*** (ATvsDE)
  PV: 25/AdE: Enemigo golpeado/Golpe que causa 10d+50 (este ataque especial no consume PM sino PV)

"*Espíritu incorpóreo. Su toque puede absorber la vida de su víctima, causando status debilitadores.*"
PEX: 300
MO: 10 / Ini: 0 / DPV: 3 (220PV) / DPM: 3 (220PM) / AT: 10 / DE: 20 / MA: 14 / DM: 24 / EV: 18 / BM: 14
DEB: Fuego, Luz **/ RES:** No **/ INM:** Armas comunes **/ ABS:** Oscuridad
HaCo: Artes Arcanas, Memoria / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
- ***Ataque normal:*** Toque Espectral (2d+20, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Flotar***
  Levita a 1m del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes no pueden arrastrarlo; no sufre daño por caídas; sólo se flota sobre suelo firme, si flota sobre ríos, lagos, o el mar, sufre 3d de daño por turno que permanezca sobre el agua (arroyos o pequeños estanques no representan una amenaza)
- ***Inmunidad a Armas Comunes***
  Si es atacado con armas que no poseen un ajuste al Ataque de +1 o más, el ataque no es efectivo y no puede tocar al Vengador
- ***Teleportación***
  Al desplazarse de un lugar a otro, el Vengador se teletransporta al lugar al cual desea moverse en su rango de MO, incluso si está detrás de paredes
- ***Toque Drenador*** (ATvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo tocado/Este ataque causa 3d+40 de daño de Oscuridad que el Vengador recupera como PV
- ***Toque Zombi*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo tocado/Dur: Permanente/El afectado obtiene AT-5, DE-5, DM-5, MO se reduce a la mitad y pierde la capacidad para hacer magias y habilidades; además las magias y pociones curativas le causan daño, *Plumas Fénix* y magias de *Vida* reducen sus PV a cero (cae inconsciente pero siendo aún un Zombi); el Narrador controla al personaje que sea zombificado; usualmente los

Zombis se mueven lentamente y tratan de comerse las criaturas vivas cercanas y obedecerán las órdenes dadas por aquel que los transformó en Zombi (si entienden su lenguaje); la víctima obtiene DM+5x Nv > Nv del Vengador

"*Monstruo con cuerpo de humano y cabeza de toro. Su enorme cuerpo muscular le permite hacer ataques devastadores.*"
PEX: 400
MO: 8 / Ini: +4 / DPV: 4 (330PV) / DPM: 2 (165PM) / AT: 15 / DE: 25 / MA: 8 / DM: 22 / EV: 8 / BM: 8
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar / **Hábitat:** Cualquiera
Equipo: Arma a 2 manos
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: Arma a 2 manos+10, o Cuernos (5d+10)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Acumular Poder***
  PM: 10/Dur: 1d+1/El Demonio gana AT+2 y el daño causado con sus ataques normales se incrementa 1d+10 puntos (acumulable 3 veces máximo)
- ***Escupir Fuego*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: Enemigos en área de 3m x 4m frente al Minotauro/Causa 5d+45 de daño de Fuego
- ***Pisada de Titán*** (MAvsDM)
  PM: 15/AdE: Criaturas en R=5m□/Causa 5d+50 de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada (excepto al Sagrado)

"Este monstruo repulsivo devora todo lo que se acerque a su enormes fauces. Su cuerpo está cubierto por una capa de baba fétida."
PEX: 275
MO: 6 / Ini: 0 / DPV: 5 (440PV) / DPM: 2 (165PM) / AT: 10 / DE: 20 / MA: 15 / DM: 25 / EV: 3 / BM: 7
DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar (MO=12) / **Hábitat:** Cualquiera excepto polar
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida o tentáculo (6d+6)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Mal Aliento*** (MAvsDM)x6
  PM: 15/AdE: Enemigos en área de 2m x 4m frente al Malboro/Dur: 10/El afectado sufre los siguientes efectos: *Semipetrificar, Ceguera, Confusión, Silencio, Sapo, Bio, Sueño* (ver Hechicero); se hace chequeo de MA vs. DM por cada efecto; el afectado gana DM+3 x Nv > Nv del Malboro

- ***Esporas de Malboro*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 criatura a 3m/Dur: 1d, Permanente/El afectado empieza a transformarse en un Malboro (lanza 1d para determinar cuantos turnos demora el cambio, todo su equipo cae, rompe sus ropas y probablemente dañe su armadura en este proceso) y una vez transformado pasa al control del Gran Malboro; la víctima obtiene DM+3 x Nv > Nv del Gran Malboro

DRAGÓN OSCURO (Nv12)

"*Monstruo gigante cubierto de escamas. Aunque tiene alas no puede volar. Solía ser un villano humanoide pero las fuerzas oscuras lo transformaron en lo que es ahora.*"
PEX: 900
MO: 9 / Ini: +6 / DPV: 6 (480PV) / DPM: 4 (320PM) / AT: 18 / DE: 32 / MA: 12 / DM: 22 / EV: 9 / BM: 8
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas, Escalar, Saltar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** 3 ataques: 2 Garrazos (2d+20) y Mordida (4d+40)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo contraataca instantáneamente al agresor con 1 garrazo
- ***Aliento de Fuego*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 2m x 10m/Causa 6d+120 de daño de Fuego
- ***Aliento de Hielo*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 2m x 10m/Causa 6d+120 de daño de Hielo
- ***Aliento de Truenos*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 2m x 10m/Causa 6d+120 de daño de Electricidad

ARCHIDEMONIO (Nv12)

"Demonios muy poderosos capaces de lanzar poderosas magias."
PEX: 800
MO: 6 / Ini: +4 / DPV: 4 (300PV) / DPM: 2 (180PM) / AT: 14 / DE: 28 / MA: 16 / DM: 26 / EV: 7 / BM: 8
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Luz **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas, Concentración / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Depende del arma, o Garras (2d+24, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Karma*** (MAvsDM)
  PM: 10/AdE: 1 enemigo a 25m/El afectado recibe tanto daño como la capacidad de PV del Archidemonio, menos sus PV actuales
- ***Oscuridad Maldita*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 25m/Causa 100+4d de daño de Oscuridad

- ***Gigallamarada*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 25m/Causa 66+6d de daño (si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes)

"Esta terrible criatura tiene enormes garras, gran melena, sendos cuernos, y una gruesa cola."
PEX: 910
MO: 10 / Ini: +4 / DPV: 6 (650PV) / DPM: 3 (260PM) / AT: 15 / DE: 26 / MA: 10 / DM: 23 / EV: 11 / BM: 10
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No
HaCo: Nadar, Escalar, Saltar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
- ***Ataque normal:*** Garrazo (3d+15, 2 ataques)
- ***Embestida*** (ATvsDE)
  Causa 5d+30 (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 7 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Rugido Repentino*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 11m/El afectado pierde todos sus PV y cae inconsciente al instante; la víctima obtiene DM+5 x Nv > Nv del Behemot
- ***Almagest*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos frente al Behemot en área de 3m x 15m□/Causa 7d+70 de daño (si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes)

“Demonios muy poderosos capaces de lanzar poderosas magias.”
PEX: 1000
MO: 6 / Ini: +5 / DPV: 5 (500PV) / DPM: 3 (300PM) / AT: 17 / DE: 32 / MA: 17 / DM: 29 / EV: 8 / BM: 9
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Luz **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas, Concentración / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:
- ***Ataque normal:*** Depende del arma, o Garras (3d+30, 2 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contraataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Nanollamarada*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 25m/Causa 100+4d de daño
- ***Oscuridad Maldita*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: 1 enemigo a 25m/Causa 120+5d de daño de Oscuridad

- ***Última*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 25m/Causa 125+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes
- ***Tornado*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 25m/Causa 80+5d de daño de Aire
- ***Almagest*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 25m□/Causa 100+10d de daño (si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes)

"*Monstruo gigante cubierto de escamas. Aunque tiene alas no puede volar. Es muy agresivo pero no muy inteligente.*"

PEX: 1200

MO: 10 / Ini: +7 / DPV: 7 (840PV) / DPM: 4 (480PM) / AT: 21 / DE: 35 / MA: 15 / DM: 27 / EV: 12 / BM: 12

DEB: Hielo **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** Fuego

HaCo: Escalar, Saltar, Caza, Memoria, Lenguaje / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (2d+15, 3 ataques) o Mordida (4d+30)
- ***Coletazo*** o ***Embestida*** (ATvsDE)
  AdE: Criaturas en área de 5m x 9m adyacente al Dragón/Causa 3d+15 y si el afectado falla un chequeo de EV (GD=30) queda tumbado y desplazado 5m de donde estaba, el afectado necesita gastar una acción instantánea para ponerse de pie (no se puede ejecutar en turnos consecutivos)
- ***Contra*** (ATvsDE)
  Si es atacado cuerpo a cuerpo, lanza 1d, si sale un número del 1 al 8 contraataca instantáneamente al agresor con 1 garrazo
- ***Aliento de Fuego*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 3m x 15m/Causa 6d+150 de daño de Fuego
- ***Aliento de Truenos*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Criaturas en área de 3m x 15m/Causa 6d+150 de daño de Electricidad

"A pesar de su gran tamaño estos monstruos pueden volar, cada cabeza comparte su conciencia con las otras."

PEX: 1500

MO: 8 (16) / Ini: 0 / DPV: 9 (1200PV) / DPM: 4 (480PM) / AT: 20 / DE: 30 / MA: 20 / DM: 30 / EV: 10 / BM: 10

DEB: Hielo, Aire **/ RES:** No **/ INM:** No **/ ABS:** No

HaCo: Nadar (MO=4), Escalar, Caza / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Mordida (3d+15, 3 ataques)
- ***Contra*** (ATvsDE)

Si es atacado cuerpo a cuerpo contraataca instantáneamente al agresor con 1 mordida

- ***Aliento de Fuego Triple*** (MAvsDMx3)
  PM: 25/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 12m□/Causa 5d+50 de daño de Fuego (este aliento es lanzado por cada una de las tres cabezas)
- ***Aliento de Trueno Triple*** (MAvsDMx3)
  PM: 25/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 12m□/Causa 5d+50 de daño de Electricidad (este aliento es lanzado por cada una de las tres cabezas)
- ***Susurro Oscuro*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: 3 enemigos a 15m/Lanza 1d: con **1** a **5** causa *Sueño;* con **6** a **0** causa *Muerte* en el afectado; en ambos casos el afectado obtiene DM+4 x Nv > Nv del Tiamat
  SUEÑO: Dur: 5/El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño
  MUERTE: El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+5 x Nv > Nv del Tiamat
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=16)

L U C A V I

CÚCHULAINN (Nv5)

"Lo mucho que disfrutaré verte morir. El éxtasis del dolor atroz!"

Cúchulainn el Impuro, pronunciado más o menos "Cúculein," también conocido como Cueklein el Rey Impuro o Cueklein el Rey Manchado. Un ser que haya éxtasis en las cosas asquerosas y sucias. Pocos son los mortales que pueden mantener su sanidad al estar en su presencia.

PEX: 500

MO: 8 / Ini: +6 / DPV: 10 (485PV) / DPM: 8 (360PM) / AT: 11 / DE: 22 / MA: 10 / DM: 20 / EV: 10 / BM: 10

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Todos los status negativos excepto *Ceguera*, *Lentitud* e *Inmovilizar* **/ ABS:** No

HaCo: Artes Arcanas / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (3d+5, 2 ataques)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Pesadilla*** (MAvsDM, BM)
  AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 10 (*Sueño*)/El afectado cae dormido (ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño) la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño (la víctima obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn); en su siguiente turno la víctima hace un chequeo de BM de GD=20, si lo falla pierde todos sus PV y cae muerto al instante (la víctima obtiene BM+1 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn)
- ***Corazón de Pollo*** (MAvsDM)
  AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 10/El afectado no puede hacer NINGUNA acción (ni siquiera hablar), la única acción permitida es moverse; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn
- ***Fiebre*** (MAvsDM)
  AdE: 1 enemigo a 10m/Dur: 10/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+2 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn; una magia de *Fiebre* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa
- ***Ceguera*** (MAvsDM)
  PM: 8/AdE: Área de 2m x 2m a 10m/Dur: 10/El afectado obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn
- ***Veneno*** (MAvsDM)
  PM: 8/AdE: Área de 2m x 2m a 10m/Dur: 10/Causa 10+1d de daño de Veneno, además el afectado obtiene la condición "Veneno" y recibe 1d de daño de Veneno cada turno; el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn
- ***Aceite*** (MAvsDM)
  PM: 8/AdE: Área de 2m x 2m a 10m/Dur: 10/El afectado obtiene Debilidad al Fuego (este efecto puede disiparse con *Esuna* o con un Remedio)
- ***Semipiedra*** (MAvsDM)

PM: 16/AdE: Área de 2m x 2m a 10m/Dur: 5/El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (el equipo que lleve consigo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-2, DM-2, EV-2, BM-2 y MO se reduce a la mitad; pasados los turnos indicados queda convertido en una estatua de piedra (equipo incluido); el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn

- ***Sapo*** (MAvsDM)
  PM: 16/AdE: Área de 2m x 2m a 10m/Dur: Permanente/El afectado se transforma en un sapo de unos 25cm, por lo que no puede atacar ni lanzar magias pues no puede hablar (excepto la magia *Sapo*, que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Sapo*, sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn
- ***Lentitud*** (MAvsDM)
  PM: 16/AdE: Área de 2m x 2m a 10m/Dur: 10/El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+2 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa
- ***Silencio*** (MAvsDM)
  PM: 16/AdE: Área de 2m x 2m a 10m/Dur: 12/El afectado pierde el habla y no puede lanzar magia; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn
- ***No-Muerte*** (MAvsDM)
  PM: 24/AdE: 1 criatura a 10m/Dur: Permanente/El afectado obtiene AT-5, DE-5, DM-5, MO se reduce a la mitad y pierde la capacidad para hacer magias y habilidades; además las magias y pociones curativas le causan daño, Plumas Fénix y magias de Vida reducen sus PV a cero (cae inconsciente pero siendo aún un Zombi); el Narrador controla al personaje que sea zombificado; usualmente los Zombis se mueven lentamente y tratan de comerse las criaturas vivas cercanas y obedecerán las órdenes dadas por aquel que los transformó en Zombi (si entienden su lenguaje); la víctima obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn
- ***KO*** (MAvsDM)
  PM: 24/AdE: 1 criatura a 10m/El afectado pierde todos sus PV y cae inconsciente al instante; la víctima obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn
- ***Piedra*** (MAvsDM)
  PM: 24/AdE: 1 criatura a 10m/Dur: Permanente/El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv de Cúchulainn

Belias el Gigas, también conocido como Velius el Brujo o El Diablo Velius. Este monstruo retorcido nació gracias al poder de una auracita. Sus ataques lastiman a sus enemigos en cuerpo y alma.
PEX: 700
MO: 8 / Ini: +7 / DPV: 10 (600PV) / DPM: 8 (450PM) / AT: 13 / DE: 25 / MA: 12 / DM: 22 / EV: 10 / BM: 10
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Todos los status negativos excepto *Ceguera*, *Lentitud*, *Silencio* e *Inmovilizar* **/ ABS:** No

HaCo: Artes Arcanas / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Puños (4d+10, 2 ataques)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Afonía*** (MAvsDM)
  AdE: 1 criatura a 15m/Dur: 5/El afectado pierde el habla y no puede lanzar magia; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Belias
- ***SemiPetrificar*** (MAvsDM)
  AdE: 1 criatura a 15m/Dur: 5/El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (el equipo que lleve consigo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-2, DM-2, EV-2, BM-2 y MO se reduce a la mitad; pasados los turnos indicados queda convertido en una estatua de piedra (equipo incluido); el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Belias
- ***Ofuscar*** (MAvsDM)
  AdE: 1 criatura a 15m/Dur: 5/El afectado pierde el control de sí mismo; cada turno el afectado lanza 1d, si obtiene de 1 a 3 no ataca y permanece en su sitio; 4 a 7 ataca un aliado; si obtiene de 8 a 10 ataca un enemigo; después lanza otro dado, # impar indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno) y un # par indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliado o enemigo; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv de Belias
- ***Ira de Gaia*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Área de 5m x 5m a 15m/Aparece un esper que destroza la tierra con un golpe poderoso; causa 40+4d de daño de Tierra
- ***La Oscuridad Desciende*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: Área de 5m x 5m a 15m/Aparece un esper nacido de la oscuridad, hecho de oscuridad; causa 66+6d de daño de Oscuridad
- ***Temor Extremo*** (MAvsDM)
  PM: 62/AdE: Área de 5m x 5m a 15m/Aparece un esper que ataca con tremendos golpes, destrozando el campo de batalla; causa 99+9d de daño

El Serafín o Ángel de la Muerte. Este monstruo sirve a un poder más allá de la comprensión.
PEX: 900
MO: 8 / Ini: +7 / DPV: 10 (800PV) / DPM: 8 (600PM) / AT: 16 / DE: 26 / MA: 16 / DM: 26 / EV: 12 / BM: 12
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Todos los status negativos excepto *Ceguera*, *Lentitud* e *Inmovilizar* **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (3d+15, 2 ataques)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Volar***
  Puede moverse por los aires (MO=16)
- ***Oscuridad*** (MAvsDM)

AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: 10/El afectado sufre ceguera, obtiene AT-5, DE-5, EV-5; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Zalera

- ***Amarrar*** (MAvsDM)
  AdE: 1 enemigo a 15m/Dur: 10/ El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+2 por cada Nv superior a Zalera
- ***Cobardía*** (MAvsDM)
  AdE: Área de 2m x 2m a 15m/Dur: 10/El afectado no puede realizar ninguna acción, pero puede moverse libremente (no podrá hablar); el afectado gana DM+2 por cada Nv superior a Zalera
- ***Pesadilla*** (MAvsDM, BM)
  AdE: 1 enemigo a 15m/Dur: 10 (*Sueño*)/El afectado cae dormido (ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño) la víctima sólo despertará antes de la duración indicada si sufre daño (la víctima obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Zalera); en su siguiente turno la víctima hace un chequeo de BM de GD=20, si lo falla pierde todos sus PV y cae muerto al instante (la víctima obtiene BM+1 por cada Nv superior al Nv de Zalera)
- ***Sapo*** (MAvsDM)
  PM: 35/AdE: Área de 3m x 3m a 15m/Dur: Permanente/El afectado se transforma en un sapo de unos 25cm, por lo que no puede atacar ni lanzar magias pues no puede hablar (excepto la magia *Sapo*, que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Sapo*, sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Zalera
- ***Demiga*** (MAvsDM)
  PM: 35/AdE: Área de 3m x 3m a 15m/Poderosa magia de Gravedad que causa que el afectado pierda la mitad (50%) de sus PV actuales; el afectado gana DM+2 por cada Nv superior al Nv de Zalera
- ***Llamarada*** (MAvsDM)
  PM: 35/AdE: Área de 4m x 4m a 15m□/Causa 45+3d de daño de Fuego
- ***Cegueraga*** (MAvsDM)
  PM: 35/AdE: Área de 5m x 5m a 15m/Dur: 10/Los afectados obtienen AT-5, DE-5, EV-5; cada enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Zalera
- ***Confusioga*** (MAvsDM)
  PM: 35/AdE: Área de 6m x 6m a 15m/Dur: 10/Los afectados pierden el control de sí mismos; cada turno el afectado lanza 1d, si obtiene de 1 a 3 no ataca y permanece en su sitio, 4 a 7 ataca el aliado más cercano, si obtiene de 8 a 10 ataca un enemigo; después lanza otro dado, # impar indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno) y un # par indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliados o enemigos; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño físico; cada enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Zalera
- ***Sueñoga*** (MAvsDM)
  PM: 35/AdE: Área de 7m x 7m a 15m/Dur: 10 minutos/Los afectados caen dormidos; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; si la víctima es sacudida violentamente (o si recibe daño) los efectos desaparecen, pero no despertará por el ruido; cada enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv de Zalera

Conocido como El Enfurecido, Adramelk, o El Fantasma de la Furia. Gobierna en otro plano con puño de hierro. Domina con facilidad el ilimitado poder de la magia.

PEX: 1100

MO: 8 / Ini: +8 / DPV: 10 (1000PV) / DPM: 10 (1000PM) / AT: 19 / DE: 29 / MA: 19 / DM: 29 / EV: 13 / BM: 13

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Todos los status negativos excepto *Ceguera*, *Silencio* e *Inmovilizar* **/ ABS:** No

HaCo: Artes Arcanas / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (4d+20, 2 ataques)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Petrificar*** (MAvsDM)
  AdE: 1 objetivo a 20m/Dur: Permanente/El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el enemigo obtiene DM+1 por cada Nv superior al Nv de Adrammelech
- ***Corazón de Pollo*** (MAvsDM)
  AdE: 1 enemigo a 20m/Dur: 10/El afectado no puede hacer NINGUNA acción (ni siquiera hablar), la única acción permitida es moverse; el enemigo obtiene DM+1 por cada Nv superior al Nv de Adrammelech
- ***Afonía*** (MAvsDM)
  AdE: 1 criatura a 20m/Dur: 10/El afectado pierde el habla y no puede lanzar magia; el afectado obtiene DM+1 por cada Nv superior al Nv de Adrammelech
- ***Ofuscar*** (MAvsDM)
  AdE: 1 criatura a 20m/Dur: 5/El afectado pierde el control de sí mismo; cada turno el afectado lanza 1d, si obtiene de 1 a 3 no ataca y permanece en su sitio; 4 a 7 ataca un aliado; si obtiene de 8 a 10 ataca un enemigo; después lanza otro dado, # impar indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno) y un # par indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliado o enemigo; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño; el enemigo obtiene DM+1 por cada Nv superior al Nv de Adrammelech
- ***Sagrada*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 20m□/Causa 90+4d de daño de Luz
- ***Fuegoya*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 20m□/Causa 90+4d de daño de Fuego
- ***Truenoya*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 20m□/Causa 90+4d de daño de Electricidad
- ***Hieloya*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 20m□/Causa 90+4d de daño de Hielo
- ***Llamarada*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 20m□/Causa 100+5d de daño de Fuego
- ***Demiga*** (MAvsDM)
  PM: 35/AdE: 1 enemigo a 20m/Poderosa magia de Gravedad que causa que el afectado pierda la mitad (50%) de sus PV actuales; el afectado gana DM+1 por cada Nv superior al Nv de Adrammelech
- ***Leviatán*** (MAvsDM)

PM: 50/AdE: Enemigos en 20m radio/Leviatán es el antiguo Wyrm de las profundidades, de quien se dice traga olas enteras; causa 60+6d de daño de Agua

- ***Salamandra*** (MAvsDM)
  PM: 50/AdE: Enemigos en 20m radio/Lagarto que vomita fuego, con gran apetito por la destrucción; causa 60+6d de daño de Fuego
- ***Odin*** (MAvsDM)x2
  PM: 50/AdE: Enemigos en 20m radio/El amo tirano de los Esper que parte en dos a sus enemigos; causa 60+6d de daño de Oscuridad +*Muerte* (El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+1 por cada Nv superior al Nv de Adrammelech)
- ***Bahamut*** (MAvsDM)
  PM: 50/AdE: Enemigos en 20m radio/Soberano de los Dragones que vuela en las corrientes nocturnas; causa 90+10d de daño; si los afectados poseen magias o accesorios que reduzcan el daño mágico recibido, ignorar tal ajuste

"Maestro, 'Angel Sangriento'... Permíteme ofrecerte la 'sangre' más oscura que el vino y más cálida que la lava ardiente!"

Conocido como El Ordenador o Hashmalum El Regulador. Gobierna en otro plano con puño de hierro. Domina con facilidad el ilimitado poder de la magia.

PEX: 1300

MO: 8 / Ini: +8 / DPV: 11 (1500PV) / DPM: 11 (1500PM) / AT: 22 / DE: 32 / MA: 21 / DM: 31 / EV: 14 / BM: 14

DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Todos los status negativos excepto *Ceguera*, *Lentitud* e *Inmovilizar* **/ ABS:** No

HaCo: Artes Arcanas / **Hábitat:** Cualquiera

Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Garrazos (5d+30, 2 ataques)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Arruinar Velocidad*** (ATvsDE)
  AdE: 1 enemigo golpeado/Dur: 1 hora
  Causa el daño normal por un garrazo y el afectado también reduce Iniciativa-1 y MO-1, acumulable por cada vez que reciba daño por este ataque (un enemigo no puede ser reducido a MO= 0, lo mínimo será MO= 1; la Duración no es acumulable)
- ***Atar*** (MAvsDM)
  AdE: Enemigos en área de 2m x 2m a 10m/Dur: 5
  El afectado queda paralizado completamente aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv de Hashmal
- ***Fiebre*** (MAvsDM)
  AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a 10m/Dur: 5
  El afectado empieza a tiritar y se vuelve más lento de lo normal, obtiene MO a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y si usa alguna magia o habilidad debe gastar 2 acciones para realizarlas (el afectado puede usar su acción de movimiento para poder lanzar la magia/habilidad en un solo turno); el afectado gana DM+1 por cada Nv superior al Nv de Hashmal;

este efecto puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa

- ***Fundición*** (MAvsDM)
  PM:30/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 10m
  Causa 100+4d de daño de Fuego
- ***Tornado*** (MAvsDM)
  PM:30/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a 10m
  Causa 100+4d de daño de Aire
- ***Terremoto*** (MAvsDM)
  PM:30/AdE: Enemigos en radio de 10m
  Causa 100+4d de daño de Tierra a quienes estén tocando la superficie afectada
- ***Meteoro*** (MAvsDM)
  PM:30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 20m Causa 100+5d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes

"Tu desafío no te otorga más que el abrazo de la muerte! Tu alma no escapará mi furia!"
La Alta Serafín, también conocida como Áltima El Ángel Sangriento o Ángel de la Sangre, es la líder de los demonios Lucavi. Una entidad que ha sido liberada de las leyes que gobiernan la creación, superando los conceptos mortales de moralidad.
MO: 10 / Ini: +10 / DPV: 10 (1500PV) / DPM: 10 (1500PM) / AT: 25 / DE: 35 / MA: 25 / DM: 35 / EV: 15 / BM: 15
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Todos los status negativos excepto *Lentitud* e *Inmovilizar* **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Ataque normal:*** Espadas (4d+40, 2 ataques)
- ***Ataque normal:*** Estilo de Combate (Puede hacer 5 ataques normales por turno si elige atacar sin armas, causando 2d+20 de daño con cada golpe que puede dirigir a distintos enemigos si están adyacentes)
- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Flotar***
  Última levita a unos 50cm del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes no la arrastran; sólo flota sobre suelo firme
- ***Teleportación***
  En lugar de moverse en su turno durante un combate, Última puede teletransportarse a voluntad a cualquier punto en su rango de visión en un radio de 30m; esta habilidad puede reemplazar su movimiento, por lo que puede realizar cualquier otra acción antes o después de teleportarse
- ***Absorber PM***
  Si Última es afectada por magia lanzada por una criatura enemiga, absorbe tantos PM como los que fueron necesarios para crear la magia
- ***Última*** (MAvsDM)
  PM: 40/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 30m
  Causa 100+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes

- ***Gran Cruz*** (MAvsDM)x9
  AdE: 1 enemigo a 30m/Dur: 10
  El afectado sufre los siguientes efectos: *Berserk, Lentitud, SemiPetrificar, Silencio, Sapo, Ceguera, Sueño, Confusión* y *Veneno* (ver Hechicero); se hace chequeo de MAvsDM por cada efecto; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior a Última
- ***Forma FInal***
  Si sus PV son reducidos a 0, en su siguiente turno se transforma en Arcángel (ver abajo)

La última forma de la Alta Serafín. Creadora, destructora, y maestra de la tranquilidad y el caos.
MO: 10 / Ini: +10 / DPV: 10 (2500PV) / DPM: 10 (2500PM) / AT: 30 / DE: 40 / MA: 30 / DM: 40 / EV: 20 / BM: 20
DEB: No **/ RES:** No **/ INM:** Todos los status negativos excepto *Lentitud* e *Inmovilizar* **/ ABS:** No
HaCo: Artes Arcanas / **Hábitat:** Cualquiera
Ataques y Habilidades:

- ***Brevedad***
  En su turno puede elegir lanzar otra magia si decide no tomar su acción de movimiento
- ***Flotar***
  Arcángel levita a unos 50cm del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes no la arrastran; sólo flota sobre suelo firme
- ***Teleportación***
  En lugar de moverse en su turno durante un combate, Arcángel puede teletransportarse a voluntad a cualquier punto en su rango de visión en un radio de 30m; esta habilidad puede reemplazar su movimiento, por lo que puede realizar cualquier otra acción antes o después de teleportarse
- ***Absorber PM***
  Si Arcángel es afectada por magia lanzada por una criatura enemiga, absorbe tantos PM como los que fueron necesarios para crear la magia
- ***Última Divina*** (MAvsDM)
  PM: 50/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 30m
  Causa 200+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes
- ***Gran Cruz*** (MAvsDM)x9
  AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a 10m/Dur: 10
  El afectado sufre los siguientes efectos: *Berserk, Lentitud, SemiPetrificar, Silencio, Sapo, Ceguera, Sueño, Confusión* y *Veneno* (ver Hechicero); se hace chequeo de MAvsDM por cada efecto; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior a Arcángel
- ***Desapoderar*** (MAvsDM)
  PM: 20/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 10m
  Magia que neutraliza el poder mágico reduciendo los PM del afectado a 0.
- ***Dispelya*** (MAvsDM)
  PM: 30/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 10m
  Magia que neutraliza el poder mágico anulando todos los efectos mágicos beneficiosos. Cancela *Flotar, Desvanecer, Regen, Protección, Escudo, Rapidez, Espejo,* y habilidades que permiten

levantarse el turno siguiente si se pierden los PV (como *Reanimar*)

- ***Retorno*** (MAvsDM)
  PM: 25/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a 10m
  Los afectados pierden sus próximas acciones cuando llegue su turno en iniciativa. Si el afectado ya había actuado ese turno, entonces pierde su próximo.